

# MSXマガジン

増ページ

5周年  
記念号

1988  
**11**  
特別  
定価 420YEN

めそん一刻・完結篇  
R-TYPE  
ウイングマンスペシャル  
イシターの復活  
THEプロ野球 激突ペナントレース  
グレイテストドライバー  
ゼビウス

スナッチャー・  
アドベンチャーストーリー

●もうひとつのスナッチャーで楽しもう

R. SAKUMA

特集

## きわめれば RPG

●RPGコンストラクションツール"ダンジョン万次郎"  
●クリムゾン●アルギースの翼●アークス

## MSX 2+

**HARD NEWS**  
各種ハードの新製品を  
集めて、大紹介だぞ!

## 特別付録

ぎゅわんぶらあ自己中心派  
ミラクル得点計算下敷き



# SONY



MSX界の  
実力機だ!



## ① ゲームが作りたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール (F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と～ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林クンの例を見よう!

## ② 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

## ③ FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のステレオのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



## ④ 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

## ⑤ 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

# ついに、ゲームデザイン

さあ  
体験!!



もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

## 小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ



XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

### Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ、便利!



小林君の考えていた自機(プレイヤー機)のイメージ画もこんな風に見えるぞ。

### Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくらう。遠いかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつかって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



### Step 3 グラフィックエディター大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色を使って、画面にグラフィックを描けるんだ。ボクはここに「DEMERON」のタイトル画面をつくったぞ。







ゲームの流れは変わった。

あそぶ  
時代

から

つくる  
時代

へ。

F1XDJ

■3.5インチ(FDD)内蔵 ■スビコン(連射ターボ)搭載 ■ポーズボタン機能付 ■集中インジケータ機能付  
■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キー ■JIS配列キーボード(2スロット)装備

HB-F1XDJ **MSX2+** 新・発・売 10月21日  
標準価格 69,800円

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。F1XDmk2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属 ■3.5インチ  
<FDD>内蔵 ■スビコン(連射ターボ)搭載 ■ポーズ  
ボタン機能付 ■集中インジケータ機能付 ■メイン  
RAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミング  
の楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■<2スロット>装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円



パソコン登場だ!

4 FM音源、ミュージック  
エディターを操作して...



なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重たいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

5 プログラミング解説本を見て、全てを  
一枚のディスクに収め、完成だ。

このディスクはオリジナルシューティングゲーム「デモン」を完成したんだ。XDJ「ゲームプログラミング解説本」。「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しいシューティングゲームも、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊ぶだけでなく、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっしょのゲームメーカーなんだぜ!!



小林君のつくったデモン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか?」  
どうとうボクは  
オリジナルゲームをつくったぞ!



全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!  
自作ソフトを応募して欲しい!!

「ヒットヒットスタッフになろう!!」ソニー・プログラミングコンテスト

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.、シューティングなど)開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。

■小林ツクろう君部門 「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ)付属または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。

■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間 '88年12月1日~'89年3月31日(当日消印有効)

●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限りま。

●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかにアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン、周辺機器・ソフト)のモニター(モニターは返却)と表彰がされます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジオジャンパー」をプレゼント/くわしくは、店頭ポスターチラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧ください。



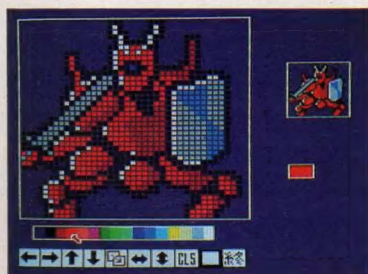


Magazine for Home Personal Computer System

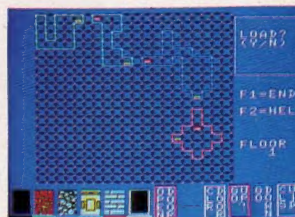
特集

## きわめればRPG

106



ロールプレイングゲームのファンの人、お待たせしました。RPG特集ですよ。ダンジョン型タイプのRPGをコンストラクションできる『ダンジョン万次郎』をはじめとして、『クリムゾン』、『アルギースの翼』、『アークス』などの最新RPGも紹介。秋の夕暮れはつるべ落とし、どっぴりと、RPGにはまり込んで、きわめれば、やはりRPG特集だぜ!!



ENEMY STATUS EDITOR			
NO.	0	グラフィック	スライム
NAME	スライム	スライム	
FLOOR	0		
H.P.	5	STR	2
M.P.	2	MAGIC	0
AGI	5		
EXP	5	GOLD	5
END	HELP		

■ 今月は、ちょっと波乱のTOP30

6

## MSX SOFT TOP30

■ あっという間に5年が過ぎたあ

72

## 5周年! MSXマガジン

■ ソウルオリピックがんばったな! 技あり一本!

102

## MSXゲーム指南 技あり一本

■ 現役プレイヤーもいるというウワサ

104

## RETRO-MSX

■ もうひとつの、スナッチャー

124

## スナッチャー アドベンチャーストーリー

■ MSX2+の新製品をドーンとご紹介!

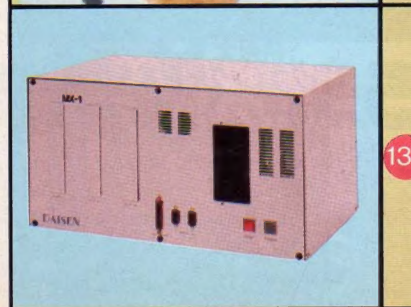
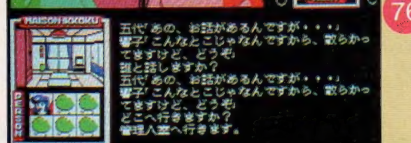
126

## HARD NEWS

■ FAってなんだか知ってる?

138

## MSX FOR FA





.....November 1988

C  
O  
V  
E  
R



イラスト/佐久間良一  
デザイン/荒井 清和  
製 版/宮田 英樹

## 特 別 付 録

### ぎゅわんぶらあ自己中心派 ミラクル得点計算下敷き

この下敷きで、キャラクターへの理解をより深めてしまおう!



## ショート・プログラム

この快挙を見よ! 読者投稿絶好調のMマガは、  
合計6本のショートプログラム攻撃に移ったのだ。

1	スペースアドベンチャー	果てしない宇宙探検に出発	172
2	ウォールの悲劇	迫りくる壁の重圧に耐えられるか	173
3	BOMBバトル	爆弾をセットして敵をふき飛ばせ	174
4	MSX真昼の決闘	画面上に展開する非情な戦い	175
5	タコイカつなひき	海の底も運動会シーズンだ	176
6	音感テストゲーム	キミに絶対音感はあるのか?	177

■マウスの新しい使い方、教えます 140

## マウスでゲームをしませう!

■いつも元気なウーくん。でも、計算はチョッピリ苦手 142

## 帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■音楽なければ、この世は無音よ 146

## MUSICピヨピヨ

■全国各地に網元さんのネットワークが続々と誕生! 150

## おもしろNETWORK

■あなたの笑顔が見たいのよ、さあ、笑って 163

## MSX通信

■『ザ・タックス』が第2席に入選! 170

## MSXソフトウェアコンテスト

## NEWSOFT

ウイングマンスペシャル	10
グレーテストドライバー	12
フィードバック	14
スーパー大戦略	16
暗黒神話	17
ゼビウス	18
ザ・ゴルフ	19
F-1スピリット3Dスペシャル	20
レイドック2	21
GCARD	22
PLAY BALL II	23
メンバーシップゴルフ	23
対局ミニ碁	24
サイキックウォー	24
テトリス	24

## 最新ゲーム徹底解析

めぞん一刻・完結篇	76
THEプロ野球・激突ペナントレース	80
R-TYPE	84
イシターの復活	88
クインプル	94
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	98
ディスクステーション創刊号	100

## SOFTWARE REVIEW

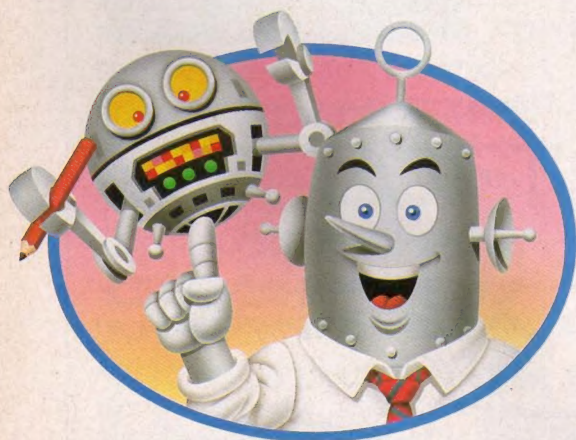
ミュール	26
第4のユニット2	28
マグナム危機一髪	30

INFORMATION	156
EDITORIAL	178

11



# MSX SOFT TOP 30



おやっ、激ペナが1ヵ月ぶりの返り咲き！  
イースⅡの天下もあったという間だったなあ。  
アレスタもじりじりっ、と上がってるね。  
TOP30圏外から一気に5位のFMPAC  
は着実な伸びが期待できそう。同じく、一  
気に7位のクリムゾン、11位のエルギーザ、  
14位のファンタジーもこれからのTOP5  
候補だね。おもしろくなってきたぞ〜。

注目 ソフト	順位	先月の 順位	ソフト名
👉	1	6	THEプロ野球 激突ペナントレース
	2	1	イースⅡ
	3	2	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
	4	8	アレスタ
👉	5	—	FMパナアミューズメントカートリッジ
	6	4	パロディウス
👉	7	—	クリムゾン
	8	7	信長の野望・全国版
	9	3	ディスクステーション創刊準備号
	9	5	ドラゴンクエストⅡ
👉	11	—	エルギーザの封印
	12	24	コナミの新10倍カートリッジ
	13	8	三國志
👉	14	—	ファンタジー
	15	20	F-1スピリット
	16	16	イース
	17	18	ハイドライド3
👉	18	—	MSX-WriteⅡ
	19	28	麻雀悟空
	20	22	ワールドゴルフⅡ

## ジャンル



アクション



ロールプレイング



アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム


## 集計方法


このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

## 集計期間

1988年8月9日から9月8日までの期間が対象となっています。



メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		10560
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		8310
光栄	MSX MSX2	メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		4990
コンパイル	MSX2	メガROM	6,800円		4590
パナソフト	MSX	メガROM+SRAM	7,800円		4450
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		4270
スキャップトラスト	MSX2 MSX2	メガROM+SRAM 2DD	7,200円 6,800円		3450
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		3160
コンパイル	MSX2	2DD	980円		3040
エニックス	MSX MSX2	メガROM	6,800円		3040
コナミ	MSX MSX2	メガROM メガROM	5,800円 5,800円		3000
コナミ	MSX MSX2	メガROM+SRAM	5,800円		2730
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		2580
ボーステック	MSX2	2DD	9,800円		2130
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		1610
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		1580
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		1510
アスキー	MSX2	メガROM	24,800円		1360
シャノアール	MSX2	メガROM	6,800円		1230
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		990

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	21	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト		26	14	プロ野球FANテレネットスタジアム	日本テレネット
	22	11	パナアミューズメントカートリッジ	パナソフト		27	15	ファミクパロディック	BIT <sup>2</sup>
	23	12	拔忍伝説	ブレイン・グレイ		28	18	殺意の接吻	リバーヒルソフト
	24	—	MSX-DOS2	アスキー		29	—	谷川名人の将棋指南	ポニーキャニオン
	25	13	ファミリーボクシング	ソニー		30	30	HALNOTE	HAL研究所



# 1 THEプロ野球 激突ペナントレース

おーっとお、今月の第1位にはあの『激ペナ』が不死鳥のごとく返り咲いたぞ！ 一度は6位にまで落ちたのに、その奇跡的な復活ぶりは、左腕を痛めて引退した後、右腕で復活した星飛雄馬の生きざまに通ずるものがある。根性です。涙です。感動です。青春です。

そうです、やっぱり野球というスポーツは筋書きのない、美しさあふれるドラマなのです。うおおーっ、父ちゃん。『激ペナ』は絶対に来月も1位になってやるぜ。そして、あの空に浮かぶでっかい星にむかってはばたくんだ。みんなも応援してくれよなっ。

●アクション ●コナミ



# 2 イースⅡ

ガーン！ これはショックだ。しばらくは1位の座を保つと思っていたのに……。なんて声が聞こえてきそう。先月、破竹の勢いでトップを獲得した『イースⅡ』だが、今月はちょっと疲れたか。いや、ここでひと休みしたあと、またトップというゴールに向かって

突き進むだろう。いけ、イースⅡ！！

ところで最近編集部には送られてくる読者はがきの、『キミの一番好きなソフト』のところにイースⅡを書いてくる人が多い。この人気なら、再度トップへ返り咲く可能性も高そうだ。みんなの期待に応えて！！

●RPG ●日本ファルコム



# 3 蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン

根強いファンのいるシミュレーション陣営の中でも、今いちばんの人気者といったらこの『蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン』だ。先月より1ランクダウンしたのは残念だけど、先輩格の『三國志』や『信長の野望・全国版』と同じように、息の長いゲームになるんだろうね。

ジングスカンは、シミュレーションの命ともいえる、プレイヤーを失望させないリアルティーや、美しいグラフィックなどのほかに細かい点までちゃんとフォローしてあって、それが高い人気の源なんだろうね。さあ、来月は念願の1位になるのかどうか、楽しみだね。

●シミュレーション ●光栄



## 今月の注目ソフト

### 7位 クリムゾン

いきなり7位に初登場のクリムゾン。PC-8801版からの移植で、ドラクエタイプの本格派RPGだ。美しいグラフィック、迫力あるモンスター、広大なマップ、そしてシナリオの奥の深さには、目をみはるものがある。今後の動きが気になるソフトだ！



## TAKERU TOP10

今月も、吉田工務店依然強し！ というわけでタケルのTOP10の御紹介なのです。

いきなり2位のラドラの伝説も頑張ってるし、同じく新顔の網元さんも大健闘してくれるじゃな

いの。ガイアの紋章は不動の3位をキープしてるけど、先月4位のBallOutはいったいどこへいったんだーい。噛めば噛むほど味が出るタケルのTOP10、来月も楽しみにしててね。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
2	ラドラの伝説	MSXマガジン	MSX、MSX2	2,000円(3.5D)
3	ガイアの紋章	NCS	MSX2	4,800円(3.5D)
4	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
5	網元さん	MSXマガジン	MSX2	4,500円(3.5D)
6	麻雀狂時代Special	マイクロネット	MSX2	5,400円(3.5D)
7	王子ピンピン物語	イーストキューブ	MSX2	6,200円(3.5D)
8	新ベストナインプロ野球'87版	アスキー	MSX2	5,800円(3.5D)
9	忍者	ボーステック	MSX2	5,800円(3.5D)
10	カサブランカに愛を	シンキングラビット	MSX2	5,800円(3.5D)

●9月13日現在



# 4 アレスタ

●アクション ●コンパイル



な人でも気軽に楽しめるんだ。とはいえ、敵の攻撃は非常にキビシイ。自機アレスタをガンガンパワーアップさせてやっつけちゃおう。最近波にのっているコンパイル、来月のターゲットはベスト3だ！

# 5 FMパナミュージメントカートリッジ

●アプリケーション ●パナソフト



そこへつけ込んでの FM 音源ユニット。もちろん、ゲームのデータセーブ機能も見逃せないけど。当たり前といえば当たり前かも知れない。7,800円でFM音源なんだし。とにかく、パナソフトに拍手拍手。

# 読者が選ぶ TOP20

今月もまた激ペナの圧倒的勝利！ みんなすっかり激ペナに取りつかれてしまっているなあ。

TOP20すべてが先月と同じ顔ぶれ。やっぱり、何事も積み重ねが大切だっていうことだね。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	634
2	2	ハイドライド3	T&Eソフト	457
3	5	イースII	日本ファルコム	377
4	3	信長の野望・全国版	光栄	310
5	6	パロディウス	コナミ	232
6	4	三國志	光栄	228
7	6	イース	ソニー/日本ファルコム	187
8	10	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	184
9	8	ドラゴンクエストII	エニックス	168
10	9	グラディウスII	コナミ	97
11	11	F-1スピリット	コナミ	83
12	12	シャロム	コナミ	62
13	20	アレスタ	コンパイル	59
14	16	拔忍伝説	ブレイン・グレイ	55
15	14	ガンダーラ	エニックス	53
15	15	ジーザス	ソニー/エニックス	53
17	13	沙羅曼蛇	コナミ	48
18	18	大戦略	マイクロキャビン	43
19	17	ワールドゴルフII	エニックス	41
20	18	ザナドゥ	日本ファルコム	36

● 9月13日現在

## 調査協力店リスト

### 北海道

倶利伽羅パソコンランド ☎011-221-8221  
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088  
㈱紀伊伊屋書店札幌店 ☎011-231-2131  
九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299  
㈱ダイエー札幌店F&Oダイオパソコンコーナー ☎011-261-6211  
光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220  
パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151  
SYSTEM INN室文堂 ☎011-641-7911

### 東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591  
電巧堂仙台本店DaC ☎022-261-8111  
電巧堂DaC ☎022-291-4744  
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121

### 東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464  
㈱COM MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523  
ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121  
ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341  
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5 ☎03-253-4191  
真光無線㈱ ☎03-255-0450  
石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111  
㈱富士音響マイコンセンター-RAM ☎03-255-7846  
ADOマイコンデータショップ ☎03-255-9515  
マイコンショップpulse ☎03-255-9785  
西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311  
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901

九井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101  
東急百貨店 本店 コンピュータショップ ☎03-477-3343  
ソフトクリエイト ☎03-486-6541  
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141  
マイコンベース銀座 ☎03-535-3381  
ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111  
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111  
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141  
ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211  
J&P 町田店 ☎0427-23-1313  
まちな東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

### 関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221  
パソコンランド21 前橋店 ☎0272-21-2721  
ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901  
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619  
多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561  
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111  
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314  
㈱ボンベルタ上尾 ☎0487-73-8711  
ラオックス 志木店 ☎0484-74-9041

### 中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売場 ☎025-241-5111  
㈱真電本店 ☎025-243-6500  
PIC ☎025-243-5135  
㈱パソコンショップΣ ☎052-251-8334  
カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534  
九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828  
㈱すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819  
マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

### 大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031  
マイコンショップ CSK ☎06-345-3351  
J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912  
上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950  
㈱ニノミヤ エレランド ☎06-632-2038  
ブランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077  
㈱ニノミヤ別館 ☎06-633-2038  
ニノミヤばせこん亭PCランド ☎06-643-1681  
ニノミヤセ 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038  
ニノミヤばせこん亭FMランド ☎06-643-2039  
ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217  
J&P テクノランド ☎06-644-1413  
上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513  
J&P メディアランド ☎06-634-1511  
上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171  
上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-634-1131  
上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181  
上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634-2111  
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351  
上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834-4141  
上新電機㈱ 泉北パンジヨ店 ☎0722-93-7001  
ニノミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038  
上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021  
上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741  
J&P くずは店 ☎0720-56-7295

J&P 高槻店 ☎0726-85-1991  
上新電機㈱ せつとんだ店 ☎0726-93-7521  
上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323

### 近畿

上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414  
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661  
J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441  
上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761  
上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041  
J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571  
J&P 姫路店 ☎075-955-8401  
バレックス パソコン売場 ☎078-391-7911  
三宮セイデン C スペース ☎078-391-8171  
J&P 姫路店 ☎0792-22-1221  
上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171

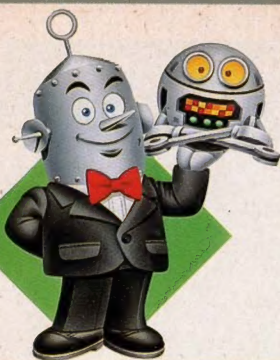
### 中国・四国

ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343  
㈱紀伊伊屋書店 岡山店 ☎0862-22-3411  
宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733

### 九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155  
㈱システムソフト 福岡 ☎092-752-5275  
ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131  
ときはパート トキマイコンセンター ☎0975-38-1111  
㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166





# MSX NEW SOFT

すっかり涼しくなっちゃって、ホント、過ごしやすい毎日ですね。おかげで頭の中もゲームの腕も冴えきっているハズ。それならば今月のMSXニューソフトで、その腕を試してみよう!! がんばれっ。

## ウイングマン スペシャル

ファン待望のウイングマンシリーズ第3弾が、ディスク2枚組でいよいよ登場! ウレシイことにギャルのイロっぽさもグリーンとアップしたのだった。

### 敵はあおいの幼なじみ

リメルに代わってポドリムスを支配した帝王ライエルの次の目標は地球征服。そこでウイングマンを倒すべく、ポドリムス人のナースを地球に送り込むことにした。じつはこのナース、あおいの幼なじみなのだが報酬に目がくらみライエルに従ってしまったのだ。

そのころ健太たちはヒーローアクション部の合宿をしていた。そ

してナースは姿を隠しながら、彼らのようすをうかがっていた。

とまあ、ストーリーはこのように始まる。このゲームと従来のアドベンチャーゲームとの大きな違いは、ストーリー性や謎解きの部分の奥深さよりも、グラフィックの美しさとキャラクターの会話の楽しさのほうを追求していることだ。そのおかげで、登場するギャルたちも一段とイロっぽくなっているぞ。と、特にヴィムなんか……!

### ライエルの野望

タイトル画面に続いて現われるのが左下の画面だ。これは、新しくポドリムスの支配者となった悪の帝王ライエルが、あおいの幼なじみのナースにウイングマンとその仲間を倒すことを命じ、それに対してナースが誓いをたてている



ところ。この大きさの差はなに? 前編の最後では、いよいよナースがその姿を現わす。戦い方はそれまでランダムに襲ってきたシードマンと同じなので、それまでマジメに戦ってきた人なら大騒ぎすることはないだろう。



オリジナルストーリーだから、いつも新鮮!



★このページに掲載している写真はすべて開発中の画面を撮影して使用しています。©集英社・桂正和・エニックス

広野くん  
がんばれー!



★右がウイングマンだ。これはまだ開発中だからパワーアップしているけれど、最終的にはカッコよくなるぞー。

### ひとくせ・ふたくせ



★あーっ、なんでひろきが女の子の部屋で寝ておるのじゃーっ。許せないけど、うらやましいやつ。フツーの男の子って出てこないのね。

◆相変わらず理解し難い行動で迫る我らが福本。まったく、何が悲しくてそんな木に張りついているのだ? うーん、前世はセミとみた。





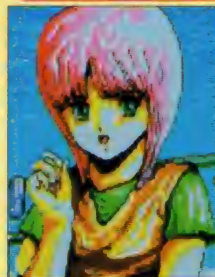
# みんな揃ってキレイになったのね

## あおい



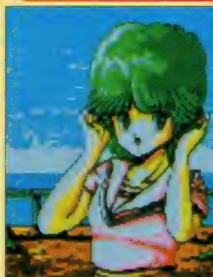
■じつはポドリス人なのである。第一の敵、ナースはあおいの幼なじみなのだが……。

## ももこ



■ソバカス美人だったのに、いつの間にやらソバカスは消えてしまった。でも美人。

## くるみ



■前はちょっとしか出てこなかったけど、今回は大丈夫。仕事が出来てるね。

## 松岡先生



■ステキと言うべきか、別の世界へ行ったときりと言うべきかわからないポーズがよい。

## みく



■広野のためなら、どんなことでも努力してしまうという今ときよくできた女の子だ。

## くみこ



■新聞部所属の行動派。なかなかさっぱりした性格で、そこがまたいいのだ。

## りろ



■やたらとおきな顔でかわいいうえー。なんとあおいと同じポドリス人なのだ。

## ヴィム



■極めつけのイロリぽさを持つヴィム。彼女の回りをよく調べてみると……！



## 会話モードで遊ぶ

とにかくこのゲームのメインであるギャルたちのかわいさには目を見張るものがあるわけだが、その会話がまたおもしろくて大変ヨロシイのだ。ほとんどボケとつつ込み！ なーんてね。もちろん女の子らしいかわいい発言からはったりの効いたものまであるけれど、みんなよく練られてるぞー。

それにかなり細部にわたり対応

できるようになっているので、プレイヤーが入力したことに「それはできません」と返答されることは少ない。

会話を楽しみながら、やることはすべてやり、取れるものをすべて取っているうちに、自然に必要な条件が満たされ気が付かないうちにゲームは進んでいく。新しい展開が一向にないというのは何かしら条件が足りないということ。常識はずれなこともやってみよう。

## チェイングして戦えっ

戦闘シーンでのアクションモードも健在だ。それに今回は新必殺技「ヒートショック」が登場する。どんな技かは使ってお楽しみ。アクションモードはメッセージ画面を使って行なわれるが今度はスゴイ。ウイングマンも敵キャラもジャンプ力がついたためか(!?)グラフィック画面に食い込むほど高くジャンプしてしまう。一見2匹

の虫が、微笑む美少女の胸元をブンブン飛んでいるように見える。しかしこれは唯一真剣に立ち向かう場面だから笑ってはいはいかん。とはいえ負けても死にはしないからご安心を。

ウイングマンシリーズはすべてオリジナルストーリーから成り立っているの、原作を知らない人でも十分楽しめるようにできている。当然ファンにとっては待望の第3弾だったわけで、決して見逃すことはできないぞ。

ウイングマンが大好きというスタッフが、ウイングマンのおもしろさをガンガン詰め込んだ自信作だけあって、その熱意がこちらにまで伝わってきそうなゲームだ。

# Let's Have A Break



## アドベンチャー

- エニックス
- MSX2・2DD・2枚組
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 9月30日発売・FMPAC対応
- 価格7,800円



# グレイテストドライバー

先月号で紹介したド迫力のレーシングゲーム『グレイテストドライバー』の第2弾。世界の有名なレーシングコースを、まるで実際にF1に乗ってレースしているようなスリルと興奮が、今キミのMSXを襲う!!



## キミは栄光の"GDR"を目指すのだ!

### とってもグレイテスト

シグナルが赤から青へ変わる瞬間、静から動へ……。甲高いエキゾースト・ノートを残して第一コーナーへ。冷たく研ぎすまされた神経と、熱く燃える情熱が死線を越えて爆発する。というクールでドライな雰囲気『グレイテストドライバー』。その全貌が明らかに

なったのだ。全16ものコースはすべて1988年の実際使用されている、ブラジルGPからオーストラリアGPまでのグランプリサーキットコースをリアルにシミュレートしている。遠心力から生じるコーナーでのスリップ具合なんかもリアルなのだ。おまけに、キミと壮絶なバトルを繰り広げるマシン（もちろんコンピュータが操作する）は

単なる障害物ではなく、ブロックやテール・トゥ・ノーズなど、実戦さながらのテクニックで立ち向かってくるのだ。しかもそれらのテクニックは、ドライバーの性格や思考が反映した動きなので、かなりの苦戦を強いられるかも。しかしそんなことで弱音を吐いてはいられない。抜かれたら抜き返す。指先と視線に神経を集中させ、目指すはゴールで迎えるチェ

ッカーフラッグ。そして最終目的の「グレイテストドライバー」へ!



★思わず足に力が入ってしまうほどのスピード感。もう気分はアラン・プロスト。

## 画面構成

### ゲーム画面

◆コックピットから見たコースだ。まるで自分が本物のF1レースに参加しているような気持ちになってしまうほどリアルなのだ。

### インフォメーション

◆これで、マシンのどこがイカレちゃったのかわかるようになっている。おや? と思ったら、すかさずビットへ。

### ギア

◆オートマチック車なのでギアを入れる面倒はない。ギアが小気味よく変わるのが気持ちいいのだ。とっても。

### スピード

◆一番気になるのがスピードだ。たとえば「このコーナーはこれくらいで走らなければ」といったときに見よう。

### ラップ&ラップタイム

◆上の数字が、残り何周走ればいいのかを示し、その下が前回どれくらいで1周したかを表わす。ラップタイムを縮めるんだ!

### ポジション

◆今、自分が何位かを教えてくれる。なかなか親切だね。でも、こればかり気になって、レースに身が入らなくなったらどうしよう。

### 各メーター

◆左から温度メーター(エンジンの温度)、フェルメーター(残りの燃料)、タコメーター(エンジンの回転数)なのだ。





## 2人同時プレイに興奮

1人でプレイするのもおもしろいけど、やはりこのテのゲームは2人でプレイしたほうが盛り上がるのだ。そこで、2人でプレイするときのコツを教えちゃおう。

このゲームでの最大のポイントは、コースのとり方だ。自分にできるだけ有利なコースどりをしたいところだけど、初めてのコースなんかだとどこでどれくらい曲がっているか把握しづらい。そこで、スタート直後に相手のマシンを先に走らせ自分は相手のすぐ後を追



黄色いマシンがひと足お先にゴールイン！ 赤いマシンはラストスパートだ！

うのだ。そして、自分のマシンに注意しながら、相手の走っているコースをチェックする。コーナーでは目印の看板がコース沿いにあるので、それを参考にすればいい。それをしばらく続けながら、ベストなコースどりを自分なりに発見するのだ。あとはキミのドライビングテクニックで先を走るマシンを追い越すだけだ！

そのほかの作戦としては、世界のF1レースのビデオやテレビ中継を観ながら、プロストやセナのような有名ドライバーの走り进行研究するのもおもしろいぞ！



下のマシンが上のマシンをビタッとマーク。追い越すタイミングを図ってる。

## ピットインはアニメーションだ

マシンがトラブって、あえなくピット。しかし、ピットで迎えてくれるのはカラフルなアニメーションだ。修理する作業員(ア)の動きがイイ味出してる。このほかに、優勝のときのシャンペンシャワーなどもアニメーションなのだ。楽しみ！



## お知らせ

グレイテストドライバーが好きで好きでたまらないキミたちに、うれしい情報があるのだ。

10月22、23日の2日間、新宿のラオックス新宿8Fで、T&Eフェアが開催される！ 時間は午後1時と3時の2回。内容はグレイテストドライバーの発表会ならびにゲーム大会。そして、制作者が自ら語るドライビングテクニックなんてコーナーも用意されている。ゲーム大会には豪華景品つきなので、エキサイトすることうけあいだね。そんなわけでヒマな人も忙しい人も、ぜひT&Eフェアに足を運んでみてね！

### アクション

- T & Eソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月15日発売・FMPAC対応
- 価格7,800円

## セッティングが大きなカギ

レースの勝敗はなにも、ドライビングテクニックで決定するとは限らない。その日の天候やコースによって変えるパーツがレースの勝敗を決めることもよくあるからだ。したがってレース前のパーツ選びには細心の注意をはらわなければならない。エンジンはそれほどでもないが、タイヤやウイングなどはとくに天候に左右されやすいので、気をつけよう。いつも自分のマシンがベストコンディションでレースに臨めるように、いろいろ研究してみるといいだろう。

エンジンは最初、ノンターボのものしかないが、好成绩をマークするとターボエンジンがプラスされたりする。ウイングは、レースが行なわれるコースに応じて選び、タイヤは天候に合わせる。そしてショックはコースと、天候に合わせて選んだタイヤを頭に入れて選択するといふようだ。とはいっても、これが絶対ではないので、実際に何度もレースをこなして、キミの頭と体で選ぶようにしましょう。

### WING



比較的地味な存在のウイング。しかし、レースのカギを握る要素だぞ。

### ENGINE



最も重要なエンジン。パワーで選ぶか、それとも燃費をとるか。さらに進むにつれ、ターボエンジンもプラスされる。キミはどれにする？

### SHOCK



レース時の天候やコースの作りに微妙な影響を受けるのがこのショックだ。慎重に選ばなければならない。まいごうだね。どれにしようかな？

### TIRE



天候とは切っても切れないタイヤの選択。種類も豊富なので迷ってしまいがちだね。どれにしようかな？



# スピード感あふれる3Dアクション

# FEEDBACK

## フィードバック

言葉はもういらない。プレイした瞬間から、多彩な敵キャラクター、高速スクロールにキミは目を奪われることだろう。その名は『フィードバック』。アクション大好き派の、この秋要チェックの新作なのだ。



地上シーン。敵の攻撃をかわしながら進んでいこう。

## "ラキシス"を破壊せよ

時は未来のお話。天暦688年、人類は次元間転位と恒星間航行に成功した。その際に、膨大なエネルギーに満ちた異次元空間がいくつか発見され、そのエネルギーは宇宙開発に利用されるようになった。

地球では、「未知の空間(通称、ディメックス)のエネルギー利用は危険ではないか」との声もあったが、ディメックスとその制御コンピュータ「ラキシス」によって、異次元エネルギーの利用が始められたのであった。めでたしめでたし。

ところがある日、異次元空間の異常により、「ラキシス」は暴走し、人類に攻撃をしかけてきたのだ! しかも「ラキシス」はディメックスを操作して時空間移動さえも可能にし、別時代へ逃走した。

もし「ラキシス」が過去の地球にでも現われたら、歴史がゆりかえられてしまう! 人類の危機!

数ヵ月後、防衛軍はディメックス転位時のひずみから時空間転位の原理を解明、転位先をもつとめることに成功。同時に時空制御エンジンの試作型が完成した。しかしながら転位時の衝撃は大きく、それに耐えうる機体は防衛軍の最新機動歩兵、「アルーザ」ただ1機しかなかった……。

その頃、世界各地には謎の戦闘機が出現し、人類に攻撃をしかけてきた。「ラキシス」が異次元から、総攻撃を開始したのだ。

キミは「アルーザ」のパイロットとなり、時空の彼方をこえて「ラキシス」を破壊しなくてはならない。人類の存亡をかけた戦いが今、まさに始まろうとするのである。



## ハードなシューティング

ステージは全部で6つ。各ステージの構成は次元転位時(これがまたカッコイイのだ)に敵と戦ったあと、各時代の地上シーンを進み、最後に待ちうけるボスを倒して1面クリアとなる。でも敵の攻撃はとってもハード。

「アルーザ」はシールドが全部なくなれば即ゲームオーバー。たま

ったもんじゃない。そこで「アルーザ」をパワーアップさせる必要がある。その方法は、ゲームをしていると、ときどき飛んでくるパワーカプセルがあるので、それを取るだけだ。無敵になったり、誘導弾が使えるようになったり、イイことづくめなのだ。

各ステージの敵は個性的なものでばかり。キミの健闘を祈る。

## これが機動歩兵「アルーザ」だっ

自機「アルーザ」の設定の紹介。

AR-88000(A・ROUZA)

全高 : 12.8メートルです。

全幅 : 7.65メートルだぞ。

総重量 : 17,600キログラム。

最大出力 : 1.2ジゴワット(??)

装備 : プラズマ・イオナ・バスター×1

ミサイルポッド×8

ディメンショナルコン

バーター×1。

搭乗者 : マービィ・ドナヒュー

何だかよくわからんけどスゴウだね。あとオートエアコンとパワステがあればいいことないんだけどねえ。あ、ちがうか。

とにかく、右にいる赤いロボット(?)みたいなのが「アルーザ」だ。なかなかカッコイイでしょ。やっぱりアクションゲームの主人公はハデなアクションをした方がいいよね。やるじゃん、て感じ。



自機「アルーザ」の勇姿。モビルスーツを連想した私はもう古いかなあ。



# パワーアップしちやえ!

## カプセル取って

青カプセル：10段階までのスピードアップ。移動速度と通常弾の速度が上がる。点滅している青カプセルはスピードダウンなので、調節もできるのだ。



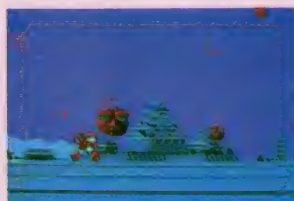
黄色カプセル：シールドゲージが3増える。最大16まで取れるので、補給しよう。点滅しているカプセルは一定時間無敵になるぞ。

赤カプセル：敵を自動追尾する誘導弾が20発増える。とても便利な武器なのだがすぐなくなってしまうのが欠点。点滅カプセルは貫通する誘導弾になる。



## 多彩な敵キャラクター

このゲーム、敵キャラクターがカッコイイ。右にいるようなキャラがグイーンと3Dのように飛んでくるさまは迫力ものだ。なかには変なカタチをしていて笑わせしてくれるものもあるんだけどねー。



◆うわー、ここは日本の江戸時代みたいなステージだ。和風の敵がでるぞ。



## 凝ってるんだよね

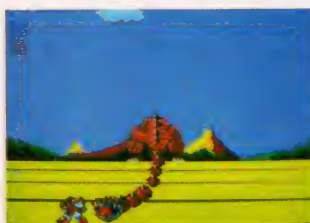
このゲームのウリは、なんといっても動きのスムーズさ。背景が流れるようなスクロールで、次元転位シーンなんか星が流れるように動いたりするから、宇宙空間をワープしているような気分になる。地上シーンでは遠くの景色がズリッ、ズリッと次第に現われてくるので、3Dっぽいリアルさも体感(?)できちゃうのだ。

また、敵の動きがスゴイ。キャラクターの種類の豊富さもさるこ

とながら、この敵たちがさまざまなフォーメーションを組んで攻撃をしかけてくる。円陣、クロス、V字など、その動きはさまざま。こういうのが高速3Dで動くんだから驚きモノでしょ。

まだまだある。各ステージのボスがまたスゴイ。例えば4面のボスはパンチ攻撃(名前もパンチ)してくるんだけど、そのボスのこぶしがグイーンと大きくなったり、小さくなったりと、3Dで攻めてくるのだ。やられる姿もそれぞれ凝っていてオモシロイのだ。

それにこのゲーム、FMPACに対応しているから、これを持っている人はビートのきいたノリのいいBGMが楽しめるぞ。やっぱりこのテのゲームって、BGMが良いほうがノメリこめるもんね。



◆1面のボス。ダメージを一定量あたえると、本当の姿(メカ恐竜)になる。



◆次元転位シーン。背景がウネウネと動いて、こりゃもう迫力モンだぞ。

あとね、私、アクションがニガテなんですけどー、という人。心配なさるな。たしかに一面一面はとってもムズかしいけど、一度ステージクリアしたら、キミの持っているディスクやPACのS-RAMに、途中データをセーブできるのだ(もちろん、FMPACにも対応)。だからアクションゲームが不得意な人でも、ジックリとプレイできるってわけ。こういう配慮って、とってもウレシイよね。

エンディングもあつといわせる展開が待っているので乞うご期待。でもまあ、そこらへんはプレイしてからのお楽しみ。

で、結論としていえば、MSX2の3Dシューティングとしては最高のデキ。アクション派の人でもそうでない人も、一度やってみる価値ありの注目ソフトだ。

さあ、キミも誘導弾をうちまくソーカイ感を楽しもうではないか! 病みつきになるぞー。

### アクション

- テクノソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

## 見よ! 迫力の撃沈シーン

「ワレ、敵艦を発見セリ。トラ・トラ・トラ。なに一人でブツブツ言ってるのよ。」「ああ、こう言うとなんか気分がひたれるじゃん」

勝手にやってなさい。でも各ステージのボスってひとつひとつに特徴があつて凝ってるんだよねえ。



◆5面のボスの戦艦。1988年のベルシャ湾という設定。



◆ビュッ! という音とともに(?)火をふく戦艦。



◆さらに爆発が広がる。アニメーションってカンジ。



◆ああ、船が沈んでいく。敵とはいえ、あっぱれな奴。



# スーパー大戦略

お待たせしました！ 大戦略シリーズの集大成、『スーパー大戦略』がついにMSX版で姿をあらわした。この日を待ちのそんでいたキミにいち早くご紹介！

## マップは全部で25枚

発売されて久しい『大戦略』。しかして、まだ売れ続けているんだよね。戦略シミュレーションゲームの底力っていうところ、かな。

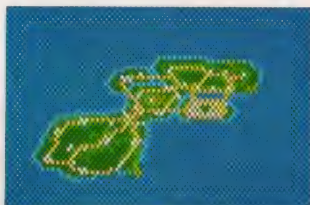
さて、その大戦略シリーズに、極めつけ、このたび『スーパー大戦略』が仲間入り！ こいつはグーだぜ、という感じ。大戦略にはまっている人なら、絶対に買っちゃうんだろうなあ。

スーパーと付いて、どこがパワーアップされたか!? 具体的な国、実在の国の軍勢力を想定しての、タクティクスゲームができるのだ。

ソ連、ワルシャワ条約機構、西ドイツ、フランス、イギリス、イスラエル、スウェーデン、日本、

中国、最新鋭兵器軍、そしてアメリカ2種。アメリカは、陸・空軍混成軍と、海軍・海兵隊混成軍の2種類が想定されているのだ。

お国がちがえば、兵器もちがう。アメリカならイーグル、ブラックホーク、M60バットン。ソ連ならMiG-31、SA-8ゲッコー。西ドイツならイロコイスにレオバルド。日本ならば、61式戦車に73式装甲車と、それぞれの国力、兵器に強烈



◆ご存じ、"アイランド・キャンペーン"。大戦略の基本たるマップも当然収録！

## いろいろ見やすい、わかりやすい

兵器の種類がふえて、地形の種類もふえて、ゲームのシナリオ進行はやや複雑になってしまったかと思うでしょ？ しかし、ここにある画面写真を見ていただければおわかりのように、各種データが、機能的に表示され、より緻密な戦略の上で、ゲームが楽しめる、というわけなのだ。ラッキーだな。



◆兵器ユニットの一覧表。これはソ連軍のものだ。ミグとか、あるもね。



◆地形のデータに対する、各ユニットの走行性能、地形効果の表だぞ。



◆各兵器ユニットのいろいろなデータ。より繊細な判断が盛り込みぞーだな。



◆格段に見やすく、かつ機能的になったメイン画面。ファンクションキーに各コマンドが割り当てられているなっ！

な個性が存在している。

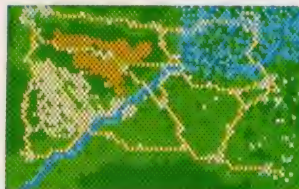
それだけではない。大戦略では1対1の戦闘だったが、1対3、つまり最大4カ国での戦いをシミュレートできるようになったのだ。

## さらに取り組める出来

そーかー、4カ国かあ。となってくると、当然マップも広がっているわけなんだな、これが。さらに、1カ国が操ることができる部隊の数も32部隊から48部隊へと大増量。コンピュータ側の思考アルゴリズムも強化されているらしい。どうしよう。こりゃもう買ったと同時に眠れないな……。

細かいところにも、改良が加えられている。新しく仲間入りした地形の橋、要塞、湿地。ルールの上では、味方ユニットの上を通過できるようになりました。また、移動させたいユニットを選択すると、移動可能な範囲を画面上に表示してくれるという親切設計。

戦闘時における各ユニットの画面表示も、写真のように見やすく、



◆あーキレイなマップ。メーカーさんも胸をはって大イバリ！ だったです。

いよいよ  
攻撃！

各種データを基に判断しやすいようになっているし、他の表示画面も凝ったものとなっている。

なんかイコトしか書いてないようだが、ほんとに大戦略ファンのキミなら、上を下への大喜びの出来なのである。あー、早く手に入れたいなあ、我々も。

来月号では、またさらに詳しくご報告する予定です。ああ、頭の中がムズムズしてくるぞー。



◆戦闘シーン。大戦略に比べてスピーディーな戦闘なんだよ。ほんとのところはね。

## シミュレーション

- マイクロキャビン
- MSX2-ROM+SRAM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月下旬発売
- 価格8,800円

# 大戦略シリーズが パワーアップして登場！



# 実在の神社、古墳を舞台に繰り広げられる壮大な伝奇ロマン

## 暗黒神話

### ～ヤマトタケル伝説～

異色漫画家、諸星大二郎の代表作『暗黒神話』がアドベンチャーゲームになった。日本実在の神社、古墳を舞台に壮大なスケールで物語は展開されていく！

### 時空を超えた物語

物語の始まりは、10年前へとさかのぼる。考古学好きの少年、武の父親が何者かによって殺された。数々の謎を秘めた父の死、そして10年を経た今でも、捕らえられないその犯人……。

父の死の謎を探るうち、武はそれが単なる殺人事件ではなく、古代日本神話と深いつながりがある

ことを知る。その謎は、武の家(山門家)と、ヤマトタケルに滅ぼされた熊襲一族との1,600年にも及ぶ戦いの中に隠されていた。

「いつか熊襲一族の神・暗黒神を復活させ、この世を破滅に導く」と1,600年前に熊襲一族は世界に向けて呪いをかけた。その呪いが、父の死を契機に始まったのである。

暗黒神復活を阻止するためには、山門家の守護神であり、古代イン



●このページの画面写真は、開発中のものを撮影して使っています。© 諸星大二郎 / 東京書籍

ド神話で世の中の真理を司る最高神、“アートマン”を呼び出さなくてはならない。そして、その資格のある者は武ただ一人なのである。

### いたれりつくせり!

原作の雰囲気や懐けることなく、オリジナルストーリーも加わったこのゲーム。原作を知っている人でも知らない人でも、興味をそえられる内容だ。

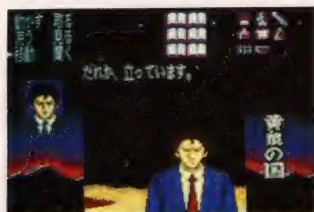
ゲームの目的は、主人公の武が数々の謎を解きながら、幻獣との戦いに挑み、8つの聖痕と三種の神器を手に入れること。そして、アートマンを呼び出し、最終的には暗黒神を倒さなければならない。

また、この暗黒神話では、ゲームをいくつかの章に分け、章ごと

にゲームが始められるようになっている。そして、アドベンチャーゲームにありがちな、わずらわしいコマンド探しや、罫にはまっていきづまるといったこともない。さらに、プレイヤーが今どの程度謎を解明できているかが一目でわかる“知識ポイント”が採用されている。これはRPGでいう“経験値”にあたるわけだ。新しいタイプのアドベンチャーゲームといえるね。



●九州にある、チブサン古墳の前。ここで何が起ころうか？



●黄泉の国に立っているこの人は、考古学者の菊池彦だ。謎の人物である……。

### アドベンチャー

- 東京書籍
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月下旬発売
- 価格6,800円



## 巨大幻獣と戦え!

### ヤマトタケル

ゲームのポイントごとには、古事記や日本書紀に登場する巨大幻獣たちが武の行く手をはばむため、待ちかまえている。この巨大な敵を倒していかなければ、次のシーンには進むことができないのだ。そしてここで重要となってくるのが、どの程度ゲームの謎を解明したかによる知識ポイント。この知識ポイントの点数によって、敵への攻撃の強さが違ってくるのだ!



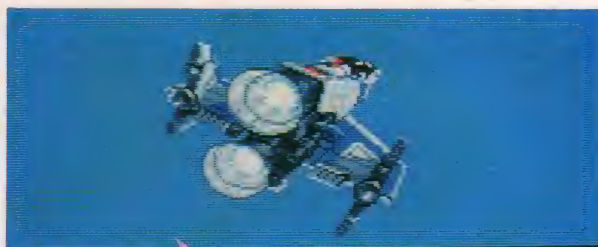
### タマノキカク



ゼビウス

# XEVIOUS

先月号でも紹介した『ゼビウス』。ノーマルゼビウスのほかにも、パワーアップされた新しいゼビウスが収められているんだ。これはもう、シューティングゲームの超豪華版だね。



あの興奮よ再び...

## 旧作を超えたゼビウス

今度発売される『ゼビウス』には、アーケード版を完全移植した16ステージと、新作部分の16ステージが収められる予定。「な〜んだ、オイラはアーケード版を究めたからカンケイないね。」と思うなかれ。従来のゼビウスではエリア16をクリアするとエリア7にループしていたが、MSX版では感動のエンディングがキミを待っている！



▲パワーアップアイテムをいかに上手く使うかが生死の分かれ道となる。

そして、もっと楽しみなのが、「新作のゼビウス」の内容。敵キャラのデザインはほとんど変わっているし、パターンもまったくのオリジナル。ソルバルウもゼビウス軍に対抗すべく、「パワーアップ」ができるようになっているのだ。その上、自機がソルバルウだけではなく、3機種の中から選べるというのもウレシね。

それら3機種を説明しよう。まずは旧作で活躍した「ソルバルウ」、前方空中の攻撃を得意としている「ソルグラード」に、後方攻撃の可能な「ゼオダレイ」と、この3種類はパワーアップ可能だ。そして最後にこの3機が合体した機種の「ガンブミッション」。どの機種も個性があってスゴイのだけど、このガンブミッションは最強の装備を誇る。しかし、機体がデカいのが難点。



▲ザコキャラだけど、いきなり後ろからきてレーザーを放ってくるから要注意。



▲空中物、地上物ともに激しい攻撃をしてくる！生産テーブルが攻略のコツだ。

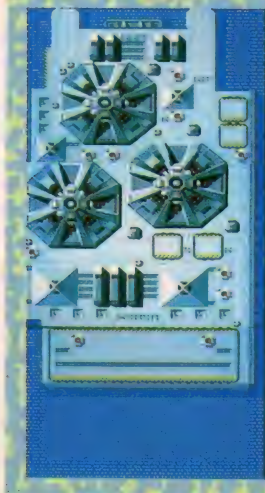
さて、ゲームの進行の説明だ。4種類の機体の中から自機を5つ選び、ゲームに登場する順番を決める。これが生産テーブルであり、ゲーム攻略の最大ポイントといえる。そして、地上物を破壊した後出現する「パワーアップアイテム」を得ることで、自機は「ワイドブラスター」、「バリアシールド」と、パワーアップしていく。また、このほかにも「敵全滅」と「ボーナスポイント」の効果もあったりするよ。

このゼビウスは、クリアしたらそれまで、というゲームデザインではなく、生産テーブルを変えることで無限の楽しみを味わえる。

### シューティング

- ナムコ
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月発売予定・FMPAC対応
- 価格6,800円(予価)

## 巨大要塞!!



▲なんとアンドアジェネシスが3台ものつかっているのだ!!

## 小ボスの面々

新作の『ゼビウス』は、敵のザコキャラもパワーアップされた上に、なんと「小ボス」のようなキャラクターも登場する。

この小ボスたちは、旧作の大ボスであった「アンドアジェネシス」



▲ザカートをいくつも放つ小ボスだ。バックザッパーがないと近づけない。

よりも凄まじい攻撃をしてくるぞ。それぞれ個性豊かにザカートを放ったり、レーザーを撃ってきたり、放射状に弾をはいたり、気を抜くヒマもないほどののだ。こちらでもアイテムを駆使して対抗しろ!!



▲どひー！お化けソシー!?どでかい上にキョーレツな攻撃をしてくる!!



▲レーザーを撃ってくる小ボス。その上にガンジョーにできている。



▲敵のだしている輪は、ソルバルウのバリアではなく「タマ」なのだ!!



# ザ・ゴルフ

## 賞金をガッポリ稼いで 上位にのし上がれー!

つき合いが趣味に転じてしまったというお父さんから、流行にとびついてしまったギャルまで、ひろーい層に人気のあるゴルフ。当然ゴルフゲームのほうもひたすら人気上昇中だぞ。そしてココに楽しいストーリーを持ったソフトが登場した。

### メイン画面は3D表示

基本となる画面構成は、各コースの全景と実際にプレイする3D画面の2種類。3D表示だとプレイヤーの視点に立ってプレイすることが可能だし、風向きや風力、パワー・メーター、ボールのライなどのパラメータが細かく表示されている。そこで臨場感あふれることはもちろん、小技も使えちゃうのだ。最初に自分で使いたいクラブ14本を選び、ルールはほぼ現実のゴルフ



★頭の中では計算しつくしているつもりでも、現実にはそんなに甘くない。

フ同様。クラブのスイングや球の動きもなかなかのもの。グラフィックは、美しいにこしたことはないよね。

試合はマッチプレイ、ストロークプレイ、スキんズマッチ、トーナメントの4種類。そのうちマッチプレイとストロークプレイには数種類のコースが用意され、さらにそれぞれハンディキャップをつけることができるのだ。だから、初心者でも上級者と対等に戦えるというわけだ。

### いつも楽しいゴルフを

さて、ここからが従来のゴルフゲームとはちと違うところ。ただゴルフをするだけではなく、楽しいストーリー性を持っているのだ。そんなに簡単に上のレベルにチャレンジすることすらできないトーナメントなので、現実の厳しさが

■このページに掲載している写真はすべて開発中の画面を撮影して使用しています。あしからず。



### 全景で研究!



腕のいい人ほど全景をよく見る。初心者もちろんよく見る。結局みんな気にしているのだ。そう、これだけはしっかり押さえておかなければ。何打目をどこで打つのか……ふーむ。で、考え抜いたあげくいきなりOBは悲しいっ。

### シミュレーション

- バック・イン・ビデオ
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 年末発売予定
- 予価6,800円

### 3つのトーナメントに 挑戦しよう!

レベルに合わせて、芸能人大会、スポーツマン大会、プロの3種類のトーナメントがある。ところが上位レベルの大会に出場するには条件があるのだ。まず、今いるレ

ベルの大会で優勝しなければならない。おまけに参加費まで取られるのだあ。うーん、厳しいっ。

さて、お金はどうやって稼ぐか。入賞賞金のほかに、ドラゴン賞、ニアピン賞、ホールインワン賞などでも賞金が貰えるので、そのあたりが狙いめだね。

また、お金に余裕のできたところで、クラブやボールを買い、レベルアップを図ることもできてしまう。やはりお金って大切なんだわ、ふうっ……。



### ミスまで忠実にシミュレートだ



■こんな林の中で何をしたいらっしゃるのかと思えば、もしかしてOBなのではないか?

■うーん、ここでマトモに打っちゃうと木に当たる恐れがあるから、一度脇に出したほうがいい。





# F-1スピリット 3Dスペシャル

MSX界の先駆者、コナミが開発。発売元はパナソフト！あの名作、『F-1スピリット』の3D版!!それがMSX2+で登場するのだ! 期待して待て!

## あの"F-1スピリット"が MSX2+用として生まれかわった!

### 通信機能搭載!?

MSX2+対応ソフトが発売されるんだぞ。コナミが開発し、パナソフトが発売する、『F-1スピリット 3Dスペシャル』だ。見てのとりの3D表示。左右の動きはもちろんスムーズスクロール。コースの起伏まで忠実に再現されているぞ。

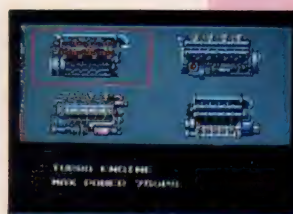
このゲームの最大のウリは、2台のMSX2+を接続することにより、なんと2人同時プレイが可能になったこと。2人同時プレイ!!信じられないだろうけど、ホントにホント。友だちや恋人なんかを誘って一緒にプレイすれば、おもしろさも100万倍! 2人で対戦すると燃えることウケアイなのです。

ゲームモードはF1全16戦勝ち抜きのグランプリモード、練習用プラクティスモード1、2。そして2人でやると最高だぜのバトルモードの4種類。前作『F-1スピリット』のすべてがパワーアップされた、臨場感たっぷりのゲームとなったわけ。こうなるといやでも期待しちゃうよね。

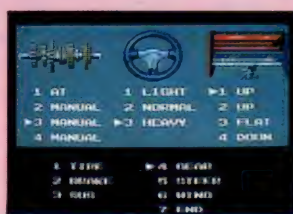
### マシンのセッティングが

### 重要だよ!

●マシンのセッティング画面。マシンの色もお好みの色に変えられるところもいいのだ。



●エンジン選択画面ですよ。



●選択画面もキレイなのだ。

最新の技術の粋が集められた、走る実験室、フォーミュラ1。そのエンジンは、軽く数百馬力を叩きだし、そのシャシーは徹底した軽量化と、空力特性の向上化のため。まさに地を這う戦闘機。なーんてカッコつけたけど、前作の『F-1スピリット』って気軽にF1感覚が満喫できたんだよね。

で、前作で好評だったマシンのパーツセッティングなんかも、パワーアップされている。今までのエンジン、ボディー、ブレーキ、サスペンション、ギアに加え、ウイング、タイヤ、はてはエンジンのトルク特性なんてのもセッティングできるようになったのだ。メカニックとしての血が騒ぐぞ。



●前作から格段に良くなったグラフィック。これって、2人で遊んでみたいよね。



●グランプリモードは世界各地の全16戦を勝ち抜いていかなくてはならないのだ。

## ピットイン

F1レースはドライバーのウデはもちろん、ピットにいるメカニックたちも優秀でなければならない。タイヤ交換が数秒遅れただけで、順位が逆転することもしばしば。現実の世界ではフェラーリが8秒台でタイヤ交換を終わらせるという速さ。メカニックたちも戦っているのだ。



●ピット作業中。MSX2+の横スクロール機能を生かしたつくりになっているのだ。

### アクション

- パナソフト/コナミ
- MSX2+・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月上旬発売予定
- 価格未定



# やっぱり出ました MSX2+ 用ソフト!

## レイドック2

話題のニューハードには話題の人気ゲームがよく似合う、というワケで、MSX2+にあの『レイドック』がパワーアップして新登場。なめらかスクロールに大迫力FMサウンドで、キミの財布を誘惑するぞ。



◆新たな戦闘が今、MSX2+の上で始まるのだ。いけー!

### MSX2+パワー爆発!

パナソフから、待望のMSX2+ (以下2+)用ゲームの第2弾が登場する。あのT&Eソフトの名作レイドックの続編なんだ。

前作で、ギルセン軍との戦いに勝利した銀河連邦。人々は平和な生活に慣れ、さきの戦いで大活躍した名機「ストーミーガンナー」の

存在も忘れ去られていたが……。

1個のブラックホールの誕生を利用して、未知なる敵が突然、出現したのである。侵攻を受けた銀河連邦は、名機を改造、「ストーミーガンナー2」として復活させた。最大最後の戦闘が今、始まるのだ。

さて、気になるゲーム内容なんだけど、2人同時プレイができるところは前作と同じ。しかし、2+専用というだけあって、それだけではすまないぞ。そう、カンのないキミなら分かっただろうけれど、横方向や斜め方向にもなめらかスクロールするのだ。さすがは2+、という感じだね。

ステージの数は10+α。超デカキャラも出現するぞ。また、前作と同様、レベルに応じてオプションウエポンが装備できる。ナパーム型爆撃弾や、空中機雷弾など、新しい武器も用意されているのだ。

特に今回は、1人プレイのときでもすべてのオプションウエポンが装備できる。ウレシイ配慮だね。

もちろん、レイドック2の魅力はこれだけにはとどまらない。FMPACに対応したすごいBGMが10曲も用意されているのである。大迫力サウンドは、FM音源のパワーを存分に見せ(?)つけてくれる。このスーパーゲームに対する期待を、どんどんかきたてられるってもんだ。要注目のこのゲーム、もうすぐ発売されるぞ!



◆おお、超美麗なグラフィック。早くプレイしたくなっちゃうね。ウズウズ。

### デモでも感動モン!

デモ画面は、2+の自然画表示機能に対応。その美しさには、ただ驚嘆するばかりである。



◆新たな戦いがスタートする!



◆いざ出陣! 胸がドキドキするね。

### シューティング

- パナソフ/T&Eソフト
- MSX2+・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月上旬発売・FMPAC対応
- 価格6,800円

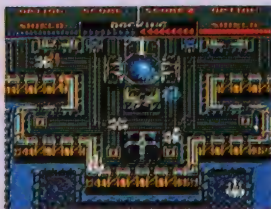
### タテもあるでよ



◆画面写真は開発中のものを使用したものです。



◆2人同時プレイは健在! もちろん、合体することだってできるよ。



◆ここがたてスクロール面の最終地点だ。敵の攻撃に耐えられるかな?

## ヨコスクロールがウレシいねっ!

うひょ



◆ほらね、自機が横を向いているでしょ? これが横スクロールするのだ。



◆ゲ、通路がせまくなってる。ここをノーダメージで通るのはタイヘン!

前作との最大の違いは、新たに横スクロール面ができたことだ。美しいグラフィックがなめらかにスクロールするのは感動モンだぞー!



◆え、動いているところが見たい? だったらMSX2+を買いなさい。



# MSX2に本格派データベースソフトが登場!

# GCARD

書斎整理から名刺管理、住所録だってこなしちゃうHALNOTE専用の便利なデータベースソフトの登場だ! これで山と積まれたカセットや雑誌も楽々管理できちゃうぞ。多機能でありながら会社でも家でも気軽に使える簡単操作がMSXしていいのである。

## 情報社会の必需品!

あー、そろそろたまってきた本の整理がしたいな。そういえばあの本、買いわすれたっけ? いや、友人に貸したんだ。あいつの電話番号何番だったか、えーい面倒だ。あれ? おっかしーな、住所録がなあ! どひゃー本がくずれてきたー! もうイヤ!

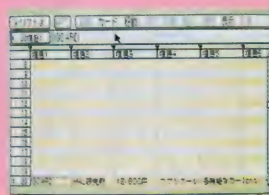
こんなこと、経験したことあるよね。カセットテープで、どこに誰の曲を録音したかわからなくなったり、雑誌に必要な記事が何号に載ってたか忘れたり……。そういったことをパソコンで便利にしようのが、この『GCARD』なのだ。

GCARDはカード型データベースソフトで、一枚のカードは裏表を

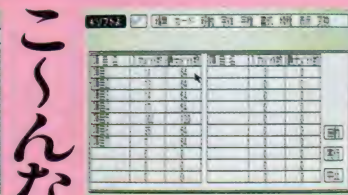
利用して20項目まで。1項目あたり最大255バイト、合計1,280バイトまでのデータが入力できて、全部で1,000枚までのカードを作成できるのだ。また、線や円などで簡単な図を描くこともできるから、表に個人データを入力しておいて、裏にはメモや地図を書いておくと、なんて便利な使い方もできてしまう。基本的な操作もマウスでOKなので、気軽にデータベースが作成できるわけだね。

機能も豊富で、検索や除去といった基本的なコマンドはもちろん、全カード一覧や、条件検索、タックシール印刷(タックシールとはよく郵便物に貼ってある四角いシールのこと)まである。なかなかやるなあ。

●ソフトを起動すると、まずこの画面が表示される。ここから線を引いたり、項目を設置したりする。最初は真っ白だ。



●一覧表を表示するモード。データの中身がパッチリわかるのだ。

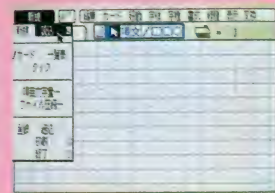


●データ圧縮モードがこれ。中身によって自動的に圧縮してくれる。

## 機能もそろってる

### アプリケーション

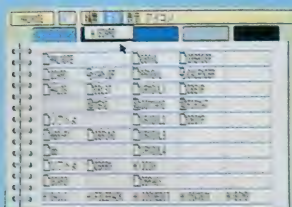
- HAL研究所
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月中旬発売
- 価格12,800円



●コマンドは全部でこんなにあるぞ。でも操作はカンタンだから安心だね。

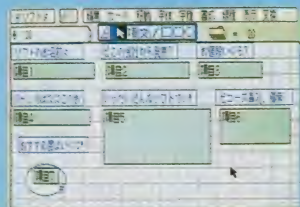
## それでは実際にGCARDしてみると……

### ●ソフト起動



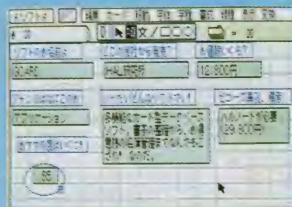
●このソフトはHALNOTEがなくては動きません。そこにとご注意ください。

### ●項目作成



●四角や丸を描いたり、線を引いたりして、見栄えもよくしましょ。

### ●データ入力



●項目を決めたらその中身を入れなきゃね。せっせと入力するべし。

### ●印刷



●タックシール印刷モードだ。レイアウトは自由に変更できる。

編集部でも実際にデータベースとやらを作ってみた。日ごろゲームばかりやってる連中なので、最初、このGCARDの仕様説明書を見たときは一種のカルチャーショックを受けて大混乱になったのだ

が、実際操作してみて、その簡単さと実用性の高さに感心してしまったのだ。たとえば、印刷モードにしても標準的なタックシール対応なので、郵便物の宛名書きなんかにも便利! なんですよ。



# それぞれの選手が人格データを持った PLAYBALL II

今までにない、リアルな野球ゲームがついに登場するぞ!!  
なんと、それぞれの選手が人格データを持っているんだ。こ  
れはもう、新世代野球ゲームの決定版といえそうだね!!

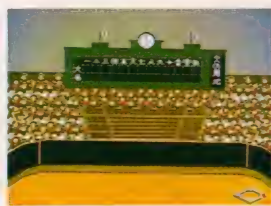
## スーパーリアルなのだ

サービス精神たっぷりの野球ゲ  
ームが登場だ。今までのゲームと  
は、ボリュームが違うぞ!

何がすごいかというと、従来の  
打率や走力といったデータに、人  
格データが加わったこと。これに  
よって選手の行動、表情までリアル  
に再現されるのだ。また、天候  
や時間変化も加わって、プレイ中  
の突然の雨で試合に影響が出たり

なんてことも。それに、ドーム球  
場もあったりするらしいよ……。

それだけではないぞ。実況中継  
機能もあって、試合状況や選手の  
状態も解説してくれるのだ。さら



●これが、バックスクリー  
ン。観客もぎっしりいるぞ。



●ピッチャー側から見れば、  
投球がしやすくなるのだ!

従来の12球団に加えて大リーグ球  
団、昔なつかしいレトロ球団も登  
場。BGMはFMPACに対応! なの  
だ。今から発売が楽しみだね。

### アクション

- ソニー
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月21日発売
- 価格6,800円

# 実在のコースレイアウトを再現 メンバーシップゴルフ

実際のゴルフコースを採用し、コースの起伏を再現するな  
ど、ゴルフ場の雰囲気を実際にシミュレート。本物のゴ  
ルフプレイの気分を、自宅で味わうことができるぞ!!



●林立する木々や、  
芝生の鬱陶気など、  
まるで本物の風景を  
見ているようだね。

## リアルなプレイを再現

ゴルフコースには、田人、サザ  
ンクロスなど、8種の有名ゴルフ  
カントリークラブのコースレイ  
アウトを、そのまま採用しているの  
だ。ほとんど実際のゴルフ場でプ

レイしているような気分! また、  
地形のデータには起伏も入って  
いて、プレイヤーのショットの場面  
にみごとに再現されている。

ストローク、マッチ、ナツソー、



●実在のゴルフコースでプレイ  
できるから、臨場感たっぷりだ。

トーナメント、トレーニングなど  
多彩なプレイモード、さらに一  
緒にまわる仲間を8人の中から選  
択することができる。また、スタ  
ンス、グリップなどプレイの細か  
い設定が可能だ。

そして、アドバイス機能つきと  
いうのも、見逃せないところだ。  
キャディーさんがやさしく指示を  
与えてくれるぞ。さらに、ヘッ  
ドインパクトの瞬間を再現し、打ち  
方の研究もできるのだ。

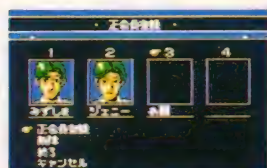
音楽は、FM音源対応で迫力満点。

もちろん、FM音源なしでもじゅう  
ぶん楽しむことはできる。

こんなにリアルなスポーツゲー  
ムが出てくると、わざわざ外にプ  
レイしに行かなくてもすむよね。

### アクション

- ソニー
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月21日発売
- 価格7,800円



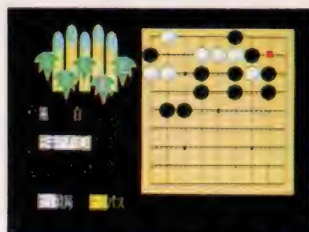
●キミも正会員として  
登録することができる。



## 対局ミニ碁

マイティ マイコン システムから、入門用囲碁ソフト『対局ミニ碁』が発売される。入門用というだけあって、コンピュータとの対局と、人間どうしでの対局のほかに、石を取る練習、基本の死活、プロの打ち方など、例題が70題も収められ

●九路の碁盤でやってみた。コンピュータは意外と手強い。



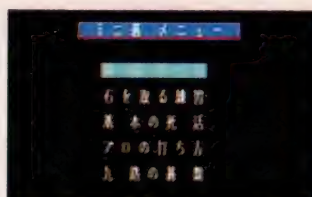
●プロなら、こう打つ！キミも真似してやってみよう。



ている。

なかでもプロの打ち方では、模範的なプロの手筋を一目ごとに再現してくれるので、どのような場面でもどんな手を打てばいいのかすぐに理解できるようになっている。

対局では、黒番、白番それぞれに



●まずは、練習問題から始めてみよう。

4目までのハンデがつけられるので、実力差のある人間どうしの対局はもちろん、初めて碁を打つという人でも、気軽に取りくめそうだ。

また、コンピュータの実力は、10級程度だそうだから、コソをのみこんでしまえば初級者でも、たちまちハンデなしで勝てるように

### テーブルゲーム

- マイティ マイコン システム
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月20日発売
- 価格7,800円

なれるだろう。

九路盤ということで、中級者あたりには少し物足りなく感じられるかもしれないが、初級者にとっては、ゲーム時間も短くてとてもありがたいソフトだ。

今まで囲碁に興味がなかった人も、これを機に覚えてしまうというの、いいかもしれないね。

## サイキックウォー

『サイキックウォー』といえば、昨年ディスク版が発売されたから、もうすでにプレイした人も多いのではないかな。それが今度はROM版で発売されることになったのだ。うちのMSXは、ディスクが使えな

いという人には、朗報だね。

まだ知らない人のために、内容を簡単に説明しよう。このゲームは、『コズミックソルジャー』というゲームの続編なのだ。ストーリーは続いているが、前作を知らな



●4人までのパーティーを組んで、敵の基地内を探索しよう。わくわくするなあ。



●パーティーは、メンバーチェンジもできるのだ。好きなキャラを選ぼうね。

くてもプレイすることは可能だからご安心を。

自分を含めて4人までのパーティーを組み、敵と戦いながら3D迷路を探索していく、というRPGだ。敵との戦いは、サイキックウェーブという超能力を使って攻撃する。超能力を使うのは、戦闘シーンだけではないぞ。離れた部屋へ飛ぶ



●敵の基地内は、3D迷路になっている。迷子にならないように気をつけよう！

### ロールプレイング

- 工画堂スタジオ
- MSX、MSX2兼用・メガROM
- ビデオRAM16K/128K
- メインRAM16K/64K
- 発売中
- 価格7,800円

テレポートやテレバシーなどの能力もあって、その種類は10数種類。

また、前作でも登場していたアンドロイドが、一段と色っぽくなり、キャラクターもかわいいから、視覚的に楽しむこともできるのだ。

全体的に軽いタッチでゲームが進んでいくので、あまり気を張らずにプレイできるのがうれしいね。

## テトリス

子どもから大人まで、幅広く楽しめるパズルゲームが、この『テトリス』だ。ルールは、とても簡単。上から1個ずつ落ちてくる、4つ

の正方形で構成された7種類のブロックを、上手に積み重ねていくだけ。ブロックをすき間なく横1列に並べると、その列のブロック

●高得点を出したプレイヤーはスコアに名前を入られる。



●きれいなグラフィックに、気を取られてしまいうさうだな。



が消え、全部で25ライン消すことができれば次のステージに行けるぞ。もしも、すき間がたくさんあったままブロックを上まで積んでしまうと、ゲームオーバーになるのだ！

このゲームでは、スピードは10

段階、障害ブロックは6段階までであるが、慣れるまでは遅いスピードでプレイしたほうがよさそうだ。

操作は単純だが、やってみるとこれがなかなか難しくてハマってしまう！ ス

### パズル

- BPS
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月下旬発売
- 価格未定

テージが進むにつれて、ブロックの落下スピードも速くなり、どこにどのブロックを並べようかと考えるひまも与えてくれないのだ。

この秋、一番夢中になれるパズルゲームといえるだろう。



# 新作ソフト発売スケジュール表

## 10月発売のソフト

- 8日 ● ディスクステーション創刊号 コンパイル  
MSX2/2DD/1,980円
- 10日 ● クインブル BIT<sup>2</sup>  
MSX2/2DD/5,800円
- 15日 ● 囲碁入門編 マイティ マイコン システム  
MSX2/2DD/7,800円
- 15日 ● マイト・アンド・マジック スタークラフト  
MSX2/2DD/9,800円
- 15日 ● グレーテストドライバー T&Eソフト  
MSX2/2DD/7,800円
- 21日 ● アウトラン ポニーキャニオン  
MSX2/ROM/6,800円
- 21日 ● MSX標準日本語カートリッジ ソニー  
MSX2、MSX2+兼用/ROM/17,000円
- 21日 ● はがき書右衛門 ソニー  
MSX2/2DD/7,800円
- 21日 ● 文書作左衛門 ソニー  
MSX2/2DD/6,800円
- 28日 ● ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲームアーツ  
MSX、MSX2兼用/ROM/6,800円
- 31日 ● ハイデッカー ザイン・ソフト  
MSX2/2DD/7,800円
- 上旬 ● ラスト・ハルマゲドン フレイン グレイ  
MSX2/2DD/7,800円
- 上旬 ● コンポーザ・コンバータ キヤンドゥ  
MSX2/ROM/6,800円
- 中旬 ● ミュージシャン1プラス1 キヤンドゥ  
MSX2/2DD/19,800円
- 中旬 ● GCARD HAL研究所  
MSX2/2DD/12,800円
- 中旬 ● 通信対局棋力検定編 マイティ マイコン システム  
MSX2/2DD/7,800円
- 下旬 ● TWILIGHT ZONEⅡ グレイト  
MSX2/2DD/7,800円
- 下旬 ● ちょっと名探偵 チャンピオンソフト  
MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ● 暗黒神話 東京書籍  
MSX2/2DD/6,800円
- R-TYPE アイレム  
MSX、MSX2兼用/ROM/7,300円
- スターシップランデブー スキャットラスト  
MSX2/2DD/7,800円
- 孔雀王 ポニーキャニオン  
MSX2/2DD/5,800円

## 11月発売のソフト

- 16日 ● コナミゲームコレクションVOL1、2 コナミ  
MSX2/2DD/各4,800円
- 21日 ● PLAYBALL2 ソニー  
MSX2/2DD/6,800円
- 21日 ● メンバーシップゴルフ ソニー  
MSX2/2DD/7,800円
- 26日 ● スナッチャー コナミ  
MSX2/2DD/9,800円
- 上旬 ● レイドック2 パナソフト/T&Eソフト  
MSX2+/2DD/6,800円
- 中旬 ● F-1スピリット3Dスペシャル パナソフト/コナミ  
MSX2+/2DD/価格未定
- 中旬 ● プロの基PART5 マイティ マイコン システム  
MSX2/2DD/9,800円
- 下旬 ● テラクレスタ 日本物産  
MSX2/ROM/5,800(予価)
- 下旬 ● 首斬り館 BIT<sup>2</sup>  
MSX2/2DD/8,800円(予価)
- 下旬 ● スーパー大戦略 マイクロキャビン  
MSX2/ROM+SRAM/8,800円
- 下旬 ● テトリス BPS  
MSX2/2DD/6,800円(予価)
- 下旬 ● まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀 徳間コミュニケーションズ  
MSX2/2DD/6,800円

## 12月発売のソフト

- 2日 ● 白夜物語・ウィンチェスター家の末裔 イーストキューブ  
MSX2/2DD/7,800円

- 2日 ● 居眠り流 阿佐田哲也の実戦麻雀 ポニーキャニオン  
MSX2/ROM/5,800円
- 2日 ● ケンペレン チェス ポニーキャニオン  
MSX2/ROM/5,500円
- 3日 ● コナミの占いセンセーション コナミ  
MSX2/2DD/4,800円
- 8日 ● ディスクステーション2号 コンパイル  
MSX2/2DD/1,980円
- 15日 ● コナミゲームコレクションVOL3、4 コナミ  
MSX2/2DD/各4,800円
- 21日 ● ウルティマ1 ポニーキャニオン  
MSX2/2DD/6,800円(予価)
- 上旬 ● 少女遊戯 グレイト  
MSX2/2DD/7,800円
- 上旬 ● サイオブレード T&Eソフト  
MSX2/2DD/8,800円
- 上旬 ● エグザイルⅡ 日本テレネット  
MSX2/2DD/8,800円(予価)
- 中旬 ● 怨霊戦記 ソフトスタジオWING  
MSX2/2DD/9,800円
- 中旬 ● 琥珀色の遺言 リバーヒルソフト  
MSX2/2DD/価格未定
- 中旬 ● 三つ目がとおる ナツメ  
MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
- 中旬 ● 東方見聞録 ナツメ  
MSX2/2DD/価格未定
- 下旬 ● ワンダーボーイ・モンスターランド 日本テクスタ  
MSX2/ROM/価格未定
- ゼビウス ナムコ  
MSX2/ROM/6,800円(予価)
- 魔王コルベリアス コンパイル  
MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
- 幽霊君 システムサコム  
MSX2/ROM/6,800円
- 中華大仙 ホット・ビィ  
MSX2/2DD/6,800円

## 発売日未定のソフト

- 天地を喰らう ウィンキーソフト  
MSX2/2DD/6,800円
- ディガンの魔石 アーテック  
MSX2/2DD/10,000円(予価)
- アルギースの翼 工画堂スタジオ  
MSX2/ROM/7,800円
- 原宿アフタダーク 工画堂スタジオ  
MSX2/2DD/8,800円(予価)
- シュヴァルツシルト 工画堂スタジオ  
MSX2/2DD/価格未定
- DOME システムサコム  
MSX2/2DD/9,800円
- トリトーン2 ザイン・ソフト  
MSX2/ROM/価格未定
- ベトナム1968 スキャットラスト  
MSX2/メディア未定/7,800円
- 今夜も朝までバワフルまーじゃん デービーソフト  
MSX2/メディア未定/価格未定
- クレイジークライマー 日本物産  
MSX2/ROM/5,800円(予価)
- ザ・ゴルフ バックインビデオ  
MSX2/ROM/価格未定
- 釣りキチ三平〜釣り仙人編 ビクター音楽産業  
MSX2/2DD/価格未定
- 死霊戦線2 ビクター音楽産業  
MSX2/2DD/価格未定
- アメリカンフットボール ビングソフト  
MSX2/2DD/6,800円
- ファンタジーⅡ ボーステック  
MSX2/2DD/価格未定
- バイレーツ マイクロブローズジャパン  
MSX2/ROM/価格未定
- サイレント・サービス マイクロブローズジャパン  
MSX2/ROM/価格未定
- ガンシップ マイクロブローズジャパン  
MSX2/ROM/価格未定
- センターコート ナムコ  
MSX2/ROM/価格未定

※この情報は9月14日現在のものです。



# SOFTWARE REVIEW



## みるみるうちに経済が見えてくる!?

### ミュール

何もない植民地に産業を起こし、豊かな土地を作るのだ。4人まで同時にプレイできるから、みんなで肩寄せあって、さあ!

『M.U.L.E.』とは、Multiple Use Labor Elementの略でして、簡単に訳すと「何にでも使える働くもの」となる。あーちょいと簡単すぎるな。まあいいや。とにかくゲームの中ではロバのような姿をした万能産業ロボットのことをミ

ュールと呼んでいるのだ。

最初は私もどんなゲームなんだかよくわからなかったので、編集部のとある人に尋ねたところ、「まあ、『人生ゲーム』に毛のはえたようなモノ」とのご返事。はは一つ、じゃアレですね、ルーレット回して駒を進めていくんだ、うん、と勝手に納得した私。自慢じゃないが私は『人生ゲーム』では、よく億万長者になったのだ。

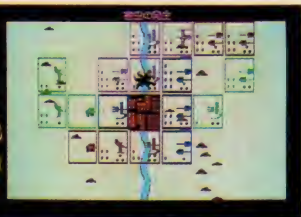


★のそのそ歩いているのがミュールだ。なんとなく「ドナドナ」が歌いたくなりませんか。

いつも子沢山で車2台だったけど、ルーレットがないことにショックを受けながらも、説明書を片手に始めてみた。ボタン早押し式で土地の取り合いをした後、ミュールを購入して改造し、自分の土地に配置する。ここまでは何とかこぎつけたが「競売」がわからん。そ

こで今一度尋ねてみると「あー、そこでは産業の需要と供給のバランスを考えうえてだなあ……」。や、やはりスゴロクではなかったのね。でもその経済法則とやらは、おおよそ経済観念の欠如している私にでもすぐ理解できる簡単なものだったのだ。ほっとひと安心。

書虫ウツウツ



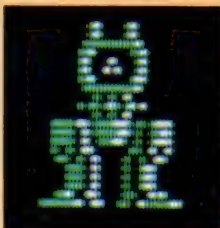
★まるで黒板消しのように動き、せっかくの食物を食い荒らしていくのだ。

## アナタとワタシは運命共同体よ〜ん



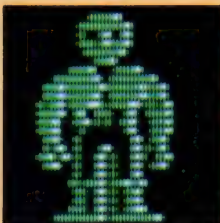
★キャラクターは没個性から超个性的なまで全部で8種類。先に中心とする産業を決めるとラクだよー。

フラッパー



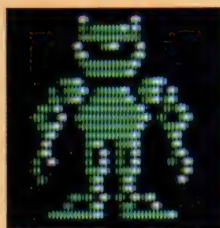
ボイルドロップ銀河出身。スタート時の所持金が600ドル多いので初心者向きなのだ。私はいまだにコレー筋。

ヒューマノイド



こちらは地球出身で頭がすこぶるよろしいのだ(エッヘン)。それゆえ所持金は400ドル少ない(エッヘン)。

メクトロン



突然変異によって生まれたロボットが進化したらこうなった。コンピュータが必ず選ぶんだよねっ。

スフライロイド



ロールドー星出身。コイツを選ぶと、そのあまりに大ボケな動きのおかげで人気者になれる……かもしれない。



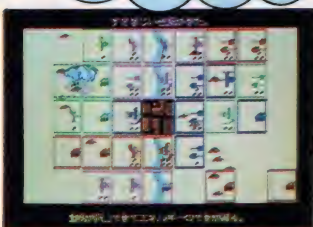
## つまりはこの繰り返し

ゲームは右の進行チャートにある手順で進んでいく。操作方法自体は簡単だから問題はない。でもね、日頃ほとんど眠っている思考回路をちょっと起こして

おかないと思うよ、先生は、うん。まあ、覚えてくれば臨機応変に考えられるようになるから、それまでは失敗を重ねていくのも勉強だと思うよ、先生は、うん。

# START

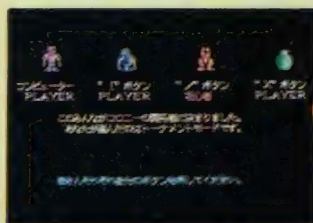
## 台風のお通り



なぜか横一列にだけ被害をもたらす台風。その一列を1人で持っていたりすると、それはもうえらいこっちゃ。

頭をフル回転させてルールを覚え、コツの少しも掴むようになると、なんとコレがおもしろい!

まず、ランダムに起こるハプニングの数々。天災はともかく、相手のミュールが脱走したり、海賊船がやってきて宝石を全部奪って



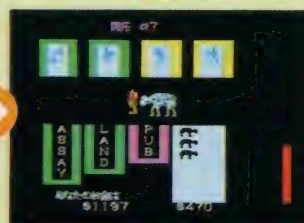
全員キャラクターと色を決めれば、いよいよスタートとなるのだ。



まずは土地のぶん取り合い。早押し大会だから自分の色を忘れるな。



競売が始まったぞ。まず各自の生産量と過不足分が表示される。



ミュールを買って改造をしましよー。改造費がかかることもお忘れなく。

いったり……あ、当然自分の身に振りかかると顔面蒼白もんです。笑えるのが「あなたのミュールがタップダンス大会で優勝し、賞金を得ました」というので、うわー、うちにはそんな芸達者なミュールがおったのかなどと誇らし気に構えつつ、想像したりしてね。

しかし、慣れてくると一番おもしろいのは「競売」なのだ。性格でるぞー、友達減るぞー。食物を買い占めて困らせたり(食物が足りないと個人の持ち時間が減り、実質上動きがとれなくなる)、土地が売りに出されたときに買う気が

ないのに競りに参加して値段をさんざん上げたあげく、最終的には誰かに高値で買わせてしまったりしてね。自給自足で地道に進むのも無難だけど、勝つためには何かひとつの産業に専念し、かつ他人を蹴落とすことも時として必要なのだ。だからちょっと悪知恵の働く知能人間なんかは強いかもしれないな、ミュールの場合。

「やーい、コンピュータ相手にやってやんの。暗ーなー」。はっ、その声は……。ラーメンちゃん、今は失礼よ、ちょっとそこに座りなさい。はい、キミはグリーンで

いいね。6ターンで終わるビギナーゲームで説明するから。

わははは、やっぱり原型はボードゲームだけあって複数でやったほうが楽しいのだ。一応4人まで一緒にできるけど、4人でキーボードを囲むとはっきり言ってぎゅうぎゅうだね。秋から冬にかけてはいいかもしれない。うん。

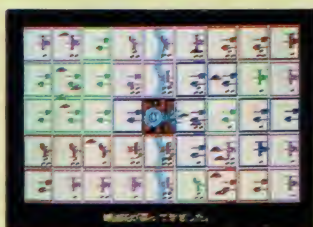
ひとつ残念なのは、あまりに簡素化されたエンディング。せっかく約2時間頑張ったんだからもうちょっと華々しく終わりたいかなー。タイコでもたたいてさ、アダム・アントみたいに。はっ、それでは騒ぎすぎ!? でもいいの、私は騒がしいの好きだから。

データ: BPS、MSX2、2DD、7,800円

評/中村ジャム  
(風邪ひきまくり中野区民)

## 宇宙船がお迎えだあ

1ターンを1ヵ月として、ビギナーゲームで6ヵ月、スタンダードとトーナメントでは12ヵ月経つと宇宙船が迎えにくる。ゲームはそこでストップし、当然一番多くの財産を築いた者が勝者となるのだ。と同時に、プレイヤー全員でどこまでその土地全体を開拓できたかということも採点される。協力し合いながらいかにトップになるかだ。



土地はまとめて広く取るのがプロやね。



く、くやー。コンピュータは強い。

## ワンパス 狩りで大もうけ

山の洞窟にはワンパスが住んでいる。町の外をフラついていると、突然ピカッと光る山があるので飛びついてつかまえるのだ。すると「助けてください」と言ってお金をくれるぞ。



## 10段階評価

	ジャム	みなら	ラーメン
第一印象	7	8	6
操作性	7	7	7
グラフィック	7	7	7
シナリオ	8	7	8
お買得度	8	8	8



# サイコパワーで美少女はりきる!

## 第4のユニット2

主人公は、超能力を持つ美少女。死の商人WWWFの新計画をつぶすため仲間とともに真相解明に乗り出した。美少女SFアドベンチャーの第2弾だ!



ある日突然、自分が超能力者だということに気づいてしまったらどうします? どうするものにも、そんなうれしいことはない、どんな悪用、いや活用してやるわー、という人が多いでしょうね。

でも実際、超能力ってどんな利用法があるのかな。すぐ頭に浮かんでくるのは、やっぱり「スプーン曲げ」だけど、あれって何かの役に立つとは思えないし。

実は、つい最近見てしまったの、曲がったスプーン。ある有名な、超能力を持った少年が曲げたモノ。私の友人の目の前で、いとも簡単にフニャッと曲げてしまったそうです。その直後に、スプーンの曲がった部分をさわってみたら、とっても熱くなっている、なぜかゾーッと鳥肌が立ってしまったとか。

で、そのスプーンを持ってきて私に見せてくれたんだけど、180度回転したスプーンの柄の部分を見つめていたら、なんだか不思議な気持ちになりました。

それで、私にもできたりなんかして一っと思ひ、精神を集中させてみたんだけど、スプーンに自分の姿が逆さまにうつっているだけなのでした。ちえっ。

それから、もっとおもしろい話があって、その超能力少年、トイレに行かずに用を足すことができるらしい。えっ、どうやって?

とお思いでしょうが、超能力には理屈がない。とにかく、トイレに行きたいなと思ったときに超能力を発揮させると、本人は一步も動いてないのにアラ不思議、便器の中には確かに自分のソレが……。

うーん、それは便器、いや便利、



こしなが:「まっていたよ、フロンウィン。つき」のにんむた。さっそく せつめいしよう。おくのへやで。は、アッシュと セスカ。いました。アッシュ:「おがえりなさい」セス:「ひさしぶりね」

◆越中博士に呼び出され、アッシュとセスに再会したブロンウィン。今回の任務はWWWFの新計画、「サイボーグ計画」の情報を確認し、それを失敗させることにあるのだ!

と思ってしまった私ですが、やっぱりトイレぐらいは実際に自分で動いて済ませたいものですね。

さて、ずいぶんと前おきが長くなってしまいましたが、この『第4のユニット2』も、超能力がからんだSFアドベンチャーゲーム。こちらは、少年ではなく、美少女が主人公なのね。タイトルを見ればわかるように、これは続編です。

前作では学園が舞台になっていたの、あまりSFという雰囲気はしなかったけれど、今回のゲームでは、敵の基地の中が舞台になり、ストーリーもいかにSFっぽい。

それで、ゲームを始める前に、

マニュアルを読んでみたんだけど、これがなかなかマニアックで、科学的なことについて私には、なにがなんだかチンプンカンプン。だいたい私の場合、SFとか、サイバーパンクとか、映画でみたりする。ぶんには好きなほうなんだけど、これが活字になると、まるでダメ。WWWF? バイオニック・ソルジャー? ハイ・マテリアル・ウェポン……? なんのことやら、さっぱりわかりません。

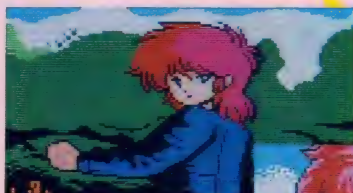
とにかく、やってみることにしましたよ。まず、前作からのストーリーの流れを、オープニングで説明してくれる。うん、これなら私も理解できる! 要するに、越中りょう子という名まえで、普通の学園生活を送っていた、強化人間のブロンウィンが主人公。



## ブロンウィンの成長ぶり

女の子って、ちょっと見えない間に、驚くほど変わってしまうもの。強化人間として造り出されたブロンウィンの場合も、例外ではなかったのである。髪の毛のびただけなのに、だいぶ大人っぽくなったよね。

よく、子どもの頃がよかったのに、大きくなったら悲惨な変ぼうを遂げていた、なんてこともあるからね、ほんと。



◆ほらほら、こ～んなにあどけない顔した女の子が、あっという間に成長してしまうのだ。◆ぐぐ、ぐいーんと髪の毛のびまして、オトナになったブロンウィン。強化人間も年をとるのね。

## 髪の毛のびた



## 仮の姿はフツートの学生



◆キャッツ、レポート忘れちゃったわー。という、どこにでもいそうな学生なのだ。



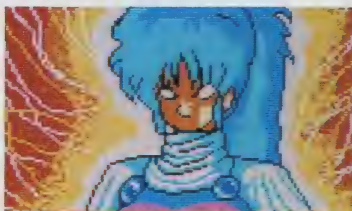


# 宿命の敵、ダルジィと対決だ!

滝沢光太郎を助け出したブロンウィンたちの前に、さっそうと登場したのは、今回の敵ダルジィだ。

なかなかキレイなおねーさん、と油断していたら、一緒にいたセスと滝沢が、サイコプラストでここに飛ばされてしまった! ここで、前作と同じような戦闘シーンが展開される。今回の敵は、ダルジィ1人なのだけど、彼女はとっても手強いのだ! どんなにがんばって戦ってみても、サイコパワーを封じこめられてしまい、結局負けてしまう……。

そんなこんなで、気がつくとき基地の中。危機一髪というところで滝沢とセスに救出されたブロンウィン、今度こそダルジィを倒せ!



■めらめらめらつと髪のもも燃えちやい。そんなダルジィさん。その迫力だけで、負けてしまいそうだわ。



■戦闘シーンは前作と同じ。パンチ、キック、関節技などの格闘技と、忘れちゃならないサイコパワーもあるぞ。

まだまだ未熟な私……



■色っぽく泣きくずれる彼女に、手をさしのべるのはキミだ……と思ったら、越中博士が出てきてヒントをくれるのだ。

そのブロンウィンが、次の任務を遂行するために越中博士に呼び出されたところから始まるのね。その任務っていうのが、WWWFという軍事組織が計画中の“サイボーグ計画”について情報を収集し、それを阻止すること。なるほど。それでは、強化人間仲間のセス、アッシュらとともに真相解明に乗り出しましょうってなわけだ!

ところでこのゲーム、ほかのアドベンチャーゲームと少しちがう

点がありました。それは、ある条件を満たすまで、次のシーンに進まないってこと。だから、“はなす”、“つかう”、“たたく”などのコマンドを、かたっぱしからためしていけば、物語は勝手に展開していくわけ。ありがたいことです。

なんて思っていたら、そんなに簡単なものではなかった。やっぱり、行きづまりはありました。基地中での情報収集や、ロックされた部屋に入るためのIDカード探

しなど、することはいっぱい。うーん、疲れた。早く帰りたいー。え? まだ来たばかりだって? まあ、確かにUFOの中なんて、1回の人生の中でそう何回も入れるところではないわね。

とは言うものの、この先いったいどうしたらいいの? と、わけもわからずウロチョロしてたら、見つけましたよ、弾薬庫。しかし扉は閉まってる。そうだった、アレをアレしてこうすれば……ほーら、開いたでしょ。さっそく爆弾をしかけてしまえー。なんという手ぎわの良さ。ふいふ。はっ、ほ

ほえんでいる場合ではない、早く脱出しなければ爆発してしまう! あーん、そういえばまだ中に入っていない部屋があったよん。早まったことをしてしまった。とりあえず脱出だわ。逃げ足だけは速い私よ。と、めでたく脱出には成功したものの、数々の謎は残されたまま。ここから先は想像の世界ね。

ところで、爆発の騒ぎにまぎれて、ブロンウィンそっくりの女の子が登場したけど、あれは続編をおわせていると思っていいいの? データ: データウエスト

MSX2, 2DD, 6,800円

評/菅沢みら

(編集部の遊ばれ上手)

・ここはどこ? ここはおトイレ。悪趣味だなんて言わないで。理由もなくこんなところに、男女3人いるわけじゃない。サイボーグ計画の情報

収集という、大事な目的があるんだから。

それにしても、UFOの中にもトイレがあるっていうのは、なんだか不思議な感じ。

トイレはおトイレ



■コンピュータだらけの基地の中で、もっとも生活感のある空間。ここにいれば、IDカードについての情報を得ることができるのだ!



■今年の夏は涼しかったから、こういう姿もあんまり見かけませんでしたねえ。

## 10段階評価

	ジャム	みら	ラーメン
第一印象	6	6	7
操作性	7	7	7
グラフィック	7	8	8
シナリオ	6	7	7
お買得度	7	8	7



# オレのコートは火薬と血の匂い……

## マグナム危機一髪

凶悪な手口で襲いかかる悪漢たち。

コンクリートジャングルに降り注ぐ弾丸の雨。

殺られるまえに殺る。うーん、ハードボイルド!!

ちくしょー！ 今年の夏は一度も海に行けなかったラメンです。今年こそは小麦色に日焼けしたかったのに。仕事が山積みのまま夏に突入してしまい、やっと終わったと思ったら……。夏も終わりを告げていたのさ。あーあー。こうなったら、レンタルビデオを借りまくってウサばらしだ！ というわけで、秋の夜長はカウチポテトしちゃう毎日なのです。流行のプロモーションビデオもいいけど、オータムといえばやはり、バリバリのバイオレンスものがいいんですよ(だれた、エッチなビデオ



◆ふき出しの数字は、あとで重要になるので、しっかりメモしておくようにね。

だなんて思った人は!).部屋の電気を暗くして、大きめのソファに身を沈める。テーブルにはポテトチップスと汗をかいたクアーズがあって、ぼくは濡れた髪のまま、リモコンのスイッチをオンにする。いーなー、そういうのって。もちろん夢ですけどね。本当はというと、バンツー丁で腹出しながらコカコーラ片手にビデオ観てるわけですよ、トホホ。ま、わたせせいぞうライクなスタイルで観ようが観まいが、要は自分がいちばんリラックスできるスタイルで楽しめばいい。個人の自由ですし。

おっと、話がズレちゃいましたね。本題に戻しましょう。私が最近好んで観るビデオは、男クサイバイオレンスもの。それもコートを着たシブい男が次々と悪党(主人公が悪党、というケースもあるけれど)をピストル丁でやっつけるタイプのものがいいんですよ。

心はいつもグレイ[1]

## ときには体も使うのだ

一流のスナイパーの条件のひとつに、強靱な肉体があげられる。ターゲットをすばやくキャッチする動体視力、判断をすぐ行動に移すための瞬発力、目にも止まらぬ速さで銃を抜く腕力などがそうだ。

しかし、これらの能力は悪漢をやっつけるためだけでなく、逆に窮地に陥ったプレイヤーを助けることにもなるのだ。照準に悪漢がうまく合わない。ヤツのカウンタダウが終わる。そのとき、サツと身をかわす。そのタイミングは

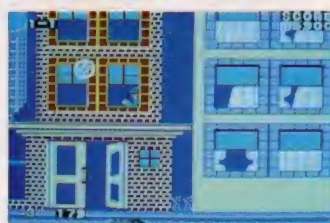
常人にはわからない。多くの鍛練と経験の積み重ねから発見できるのだ。何度もプレイして、確実にかわすタイミングをつかむのだ。



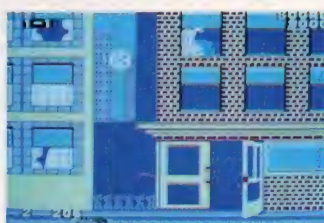
◆相手の弾をかわした瞬間。でもなんか「撃ってください」というカンジね。



◆レンガ作りの壁に貼られたタイトルがシンプルかつダンディーなタイトル画面。



◆窓からコッソリこちらの様子をうかがっている敵。照準を合わせるんだ!!



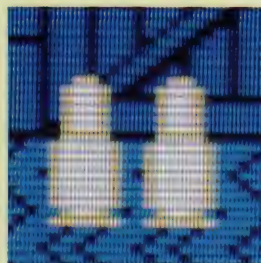
◆撃たれると、もがきながらカーテンにくるまる。なかなか芸が細かいね、これ。

フィルムがカラーでも、頭の中ではセピア調になってたりして。男ってさ、そういう男クサさに心ひかれるんですよ。小学生の男の子が毎週土曜日の夕方に、ヒーローアクションが活躍するテレビ番組を好むのも、男の魅力に似たものがあるからでしょうね。そう、常に男はカッコよさを追い求める生き物なんだよね。フッ……。

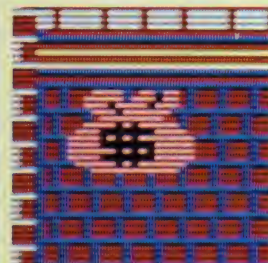
そんな私の机の上に、一本のソフトが転がっていた。なにに、『マグナム危機一髪』。タイトルだけで私はピンときた。まさに私が、いや、オレが待っていたゲームではないか!? オレは(もうゲームの主人公になりきってる)はやる心を抑え、逆に冷静さを装いながら、より主人公になりきるため、タバコに火をつけた。ゲホッゲホッ。

## 街に潜むアイテム

注意して路上を調べると、たまに木でできた箱が落ちていることがある。これを撃つと、アイテムが出てくる。プレイヤーを助けたり、ボーナスポイントがもらえたり。刺客をやっつけることばかり考えないで、よく路上を調べてみよう。



◆弾丸。これを撃つと、弾の数が増える。うれしいアイテムだ。



◆ドル袋。上空から降りてくる。撃てば撃つほど高得点だぞ。



## ヤツらを殺っちまえ

次々とキミに襲いかかる刺客たち。その数の多いこと多いこと。いったいどこからやってくるんだろうか。そんなコトは考えていられない。殺るか、殺られるか。オレのマグナムが火を噴く!! いーねー。



●ライフルを連発してくる悪漢。かえってこういうヤツのほうが倒しやすい。  
●建物の陰から狙う刺客。ターゲットが小さいので、ねらいを定めるんだ!



●教会の前に立つ悪漢。彼はクリスチャンなのか? しかし十字は切らない。



といえば非日常的なコンセプトのゲームなので、わりきってプレイしなくちゃね。あまりリキむと疲れちゃうでしょ? 今回はちょっとハードボイルドを意識しようかな、と思ったけど。やめたつ。

比較的テンポよくゲームは進む。これはいいですね。プレイヤーをアセらせることなく、また退屈させることもない。悪漢が登場すること、プレイヤーのボルテージも少しずつ上昇する。これは一見なんでもないように思われがちだけど、そのゲームに合ったテンポのよしあしで、ゲーム自体を輝かせたり、腐らせたりするものである。ゲームスタート時はおもしろくても、途中でナカダルミがあると、プレイヤーもげんなりするというケースは、テンポに問題があるといっても過言ではないのだ。

で、このゲームの最大の魅力はというと、なんといっても悪漢のバリエーションの豊かさだろう。窓から路上へ飛び降りたり、マンホールから狙撃したり、ときにはがむしゃらにライフルを撃ちまくる無鉄砲なヤツもいるのだ(ライ

フルを持ってても無鉄砲とはこれいかに)。悪漢たちがそれぞれ違った個性を持っていて、おもしろいと思った。展開が単調になりがちなのこのゲームでは、登場するキャラクターひとつでイメージが変わってくることもあるからだ。

とはいっても、ツライよね、こういうゲームって。いくらたくさん葉をつけても、花の咲かない木にはあまり興味を持たないでしょ? こういうハードボイルドではタブーなんだよね、"花"って。

MSXユーザーにはうれしい一本かもしれない。だけど、もう少しプレイヤーを飽きさせないにか

がほしい。近頃はMSX2専用のゲームが急増してるけど、まだMSXユーザーだっけかなりの数を占めている。そんな人々にとってはもの足りないんじゃないかな。好みとかそういうものはこの際ぬきにしておいて、もっと多彩なイベントがあればな、と思いました。各ステージのグラフィックもメリハリがあれば、かなり変わったのでは? というのが私の感じたことです。

映画なら女性がかからんでくるけど……。"花"をあえて否定するなら、せめて"毒"があればね。

データ: 東芝EMI、MSX

メガROM、5,800円

評/ラメン田川水飽

(ウワサの丸出しレピュアー)

### 10段階評価

	ジャム	みにら	ラメン
第一印象	● 6	● 6	● 7
操作性	● 6	● 7	● 7
グラフィック	● 5	● 6	● 6
シナリオ	● 6	● 6	● 6
お買得度	● 6	● 6	● 6



●ボスが潜む屋敷に忍び込んだ。しかし、出てくるのはザコばかり。ボスはどこだ。

そんなこんなで、これからが本題なのです(フリが長くてすみませんでした)。ゲームスタートしたとたん、オレはジェームス・ボンドか、はたまたデューク・東郷にでもなったかのように、照準に集中し、悪漢の攻撃に備えた。BGMもなかなか雰囲気盛り上げる旋律だ。思わず机に足を乗せてポーズをつくってしまいそうになってしまう。悪漢はいつ、どこから現われるかわからない。建物の窓、屋根の上、マンホール、そして車の中……。スナイパーは絶えず髪

の先から足の小指まで緊張していなければならない。ほんのささいなミスは"死"を意味するのだから。

とはいってもゲームのうえでのことなので、そんなに神経質になることはないんだよね。どちらか



●ほかの悪漢とあまり変わらないが、いくら撃たれても撃ち返してくる。要注意。

## 心はいつもグレイ [2] 街に吹く風は血の匂い

ダンディーなガイには夜が似合う。背中を照らす月は、オレを哀れむかのようにゆっくりと流れる。そんな気分ひたることも忘れてしまった。銃を持つヤツらは時間に関係なくオレを狙う。一日を終えた人々が眠りにつき、そして夢を見る夜……。オレが夢を見なくなってから、どれくらいの歳月が

費やされたのだろうか。すべてはヤツらが原因なのだ。いつも彼女がいれてくれたエスプレッソの味も覚えていない。しかし、ヤツらを憎く思ったことは一度もない。そう、これは運命だと信じているからだ。まだ死闘は続きそうだ。いつになったら夢が見れるときがくるのだろうか。月よ、教えてくれ。



●じつはこの刺客、窓から飛び降りて登場したのだ。早撃ちもいいが、相手との間合いを計ってから撃ったほうが確実だ。



# SONY

## 機能充実、 エンピツ感覚で使えるぞ。

日本語生活  
満足シリーズ  
2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。

### 1 プルダウンメニューが スグレている。

プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

### 2 文字修飾、 イロイロがリッチだ。

強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

なし  
下線  
強調  
斜体  
白抜き  
網かけ

### 3 ブロック編集機能がウレシイのである。

ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

### 4 イラスト集付属が タノシイのだ。

約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しくしょうぜ!

MSX2  
ユーザーは  
待っていた!

高機能日本語ワープロソフト

## 文書作左衛門

MSX2 2DD × 2 HBS-BO12D 標準価格 6,800円  
©Sony Corporation/イラストデザイン©Broder band Japan

10月21日  
新発売

## まだ、はがきを『書いて』いるのか?

### 1 住所録を『約1,000 件登録』

し多重検索も、自動ソー  
トも、グルーピング  
も、できる。簡単な  
名刺管理に使えるぞ。

### 2 書体には『毛筆』

もある。毛筆フォントディスクだから、毛筆書体で宛名印字  
ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

### 3 葉書の『裏書ワープロ』

もついている。だからはがきのことなら何でも  
OK。シンプルで使いやすい設計だ。

### 4 ガイダンス画面表示で

『カンタン操作だ。』ファンクシ  
ョンキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画  
面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

簡易カード型データベースソフト

## はがき書右衛門

MSX2 2DD × 3 HBS-BO13D 標準価格 7,800円  
©Sony Corporation

10月21日  
新発売

## キミのMSXにも「作左衛門」 「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」  
「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1  
第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵  
MSX標準日本語カートリッジ

HBI-J1 標準価格 17,000円

©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation

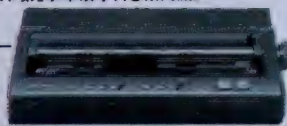


## 鮮明さで差をつけるならコレであります

●和文3種(標準・ボエム・かしこ)英文3種(標準・ボエム・デコ)の豊富な書  
体。●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛  
名印字モードの便利さ。●JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵。  
●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター

HBP-F1  
標準価格 44,800円





リアル体験  
スポーツシリーズ  
3部作登場

# これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か? 弱気か? 選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け/それが勝利への道だ。

- テキは強気か? 弱気か? 人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ
- 臨場感だ 実況中継機能 試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する、実況中継機能つき
- 球場を選べ 雨天コールドまであるぞ ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化
- 14球団の壮絶な戦いだ 12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加
- プレイモードも4種類! ペナントレース、



オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる

● 入った、入った、大歓声! BGMはFM音源対応だから迫力抜群

11月21日  
初登板

どリアル野球シミュレーション

## PLAY BALL II

プレイ  
ボール  
ツー

HBS-G068D 標準価格6,800円

MSX2



©Sony Corporation/KLON



11月21日  
発売開始

# 君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイモード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

## Membership Golf

4種の有名ゴルフクラブの  
シミュレーション

メンバーシップ  
ゴルフ

HBS-G069D 標準価格7,800円

MSX2



2DD

×2 ©Sony Corporation KLON

- まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ
- サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀬カントリークラブ——有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
- さあイクゾ! 臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実に再現
- キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる
- 多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる
- グリーンいっぱい広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群



ボールと汗が飛んでくる。



# ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

- トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ(観戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキングトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ!



## F-Boxer

MSXタイトルマッチ

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

MSX2



2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円

ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。



電話があればどこからでも、  
どのセンタへも通信できる  
パソコン通のパスワードだい。



Go.

### あなたがコントロールするデータ通信ネットワーク、パスワード。

パソコン通信がもっと楽しくなるネットワークがあります。ホームトレードがもっと充実するネットワークがあります。その名は「DDX-TPパスワード」。あなたご自身のパスワード(暗証番号)を使って、ほぼ全国どの電話からも通信できるデータ通信ネットワークです。通信手順が異なる複数のセンタへもアクセスOK。データ通信の行動半径をいっきに拡げた、あなたがコントロールするネットワーク、それが「パスワード」です。●パソコン通信、ホームトレードなどに便利なデータ通信ネットワークです。●ほぼ全国どこでもいまお使いの電話でご契約になれます。※一部地域ではご利用いただけない場合があります。●全国ほぼ均一のデータ量見合いがベースの経済的な通信料金です。●夜間(夜7時～翌朝8時)・休日の通信料は4割引きと、さらにお得です。※接続通信料は割引きの対象となりません。

●DDXサービスのお問い合わせはフリーダイヤル ☎ 0120-169163へNTT画像・電信事業部 DDX担当

「パスワード」の資料をご希望の方は、資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・電話番号を明記のうえお申し込みください。あて先 〒100 東京都千代田区内幸町1-1-6 NTT画像・電信事業部DDX担当

# パスワード DDX-TP

第2種パケット交換サービス



Panasoft /BIT<sup>2</sup>

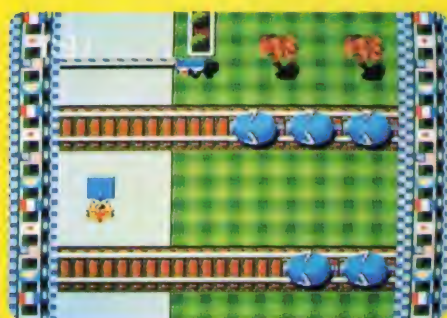


# NYANGLE

©1988 MATSUSHITA/BIT<sup>2</sup>

激走ニャンクル

かわいいファミリウ一家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース。抜きつ抜かれつ、せまりくるライバルをふんづけ、けちらし、やつつける！ニャンクルと一緒にタイムアタックだ！FMパナアミューズメントカートリッジ (MSX-MUSIC) があれば、ダイナミックサウンドも楽しめるよ。



**MSX2専用** RAM64K  
VRAM128K

**MSX MUSIC対応**

**2DD**

ジョイハンドル対応

標準価格 ¥6,800

品番 / SW-M005

●MSXマークは、アスキーの商標です。

●総発売元

松下電器産業株式会社・パナソフトセンター

〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号・和幸ビル  
TEL: 03-475-4721

●企画・開発

株式会社 BIT<sup>2</sup>

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9・コーヨービル3F  
TEL: 03-479-4558

好評発売中!





# MSX<sup>2</sup>が、 より強力にパワーアップ!!



**MSX<sup>2</sup>+ PERSONAL COMPUTER**  
**WAVY 70FD**

PHC-70FD  
 標準価格 64,800円 近日発売

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、  
 三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部  
 〒550 大阪市西区立戸 2-7-25 TEL.06(443)5145  
 東京営業所: TEL.03(836)3872 中部営業所: TEL.052(582)6123 近畿営業所: TEL.06(443)5140  
 北海道営業所: TEL.011(271)6470 東北営業所: TEL.022(267)3681 北陸営業所: TEL.0762(38)9811  
 北海道営業所: TEL.075(682)2341 神戸営業所: TEL.078(682)0681 中国営業所: TEL.082(243)9120  
 四国営業所: TEL.0878(34)7699 九州営業所: TEL.092(291)6270  
 ●MSXは、アスキーの商標です。



# SANYO



ついに、出ました。MSX<sub>2</sub>+ (エム・エス・プラス)。これまでのMSX・MSX<sub>2</sub>との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY 70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX<sub>2</sub>+です。

**迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC (FM音源) 搭載。**

MSX<sub>2</sub>+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。



**日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。** MSX<sub>2</sub>+仕様のWAVY 70FDは、MSX-BASIC Ver 3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画像表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY 70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。

# 大満足<sup>の</sup>

# MSX 2+





# 屑鉄処理

人か、スナッチャーか？  
 極限にまで高められた恐怖は、  
 対スナッチャー用特捜警察班を生んだ。  
 危険を冒し、訓練された、非情の男たち。  
 人々は彼らを「シャッサー」「屑鉄処理」と呼ぶ。  
 西暦2042年、狂気と退廃の街  
 ネオ・コウペン・シティを舞台に  
 くりひろげられる推理・追跡・銃撃戦。  
 コナミ人達のD-I-S-Kゲームは  
 スリル&サスペンスなミステリー。  
 サイバーパンク・アドベンチャー  
 凍てつく冬の訪れとともに  
 人類の存亡をかけた  
 あくなき捜査が始まる。

サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

# SNATCHER™

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円

PC8801(SR以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ) 8,800円

●MSXマークはアスキーの商標です。

©KONAMI 1988

11月28日  
同時発売

予告第3弾



本社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4-23-18  
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9  
福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2-8-30



ヒーローコミックアドベンチャー

# ウイングマン

スペシャル

©集英社・桂正和  
作者/TAMTAM

さらば夢戦士

**MSX2版で  
絶賛発売中!**

MSX2専用3.5インチ2DDディスク版

MSX MUSIC対応

価格7,800円 MSXマークはアスキーの商標です。

好評発売中!

PC-8801FA/MA  
PC-88VA  
PC-8801FH/MH  
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR  
(V2モード)2ドライブ  
(V2モード)2ドライブ専用  
5インチディスク3枚組  
.....¥7,800



夢戦士。

感動も、

ありがとう!!



ウイングマンをそして、その仲間達!  
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!

ボドリスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ボドリス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦しながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはどうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが、さあ負けるなウイングマン。



手に汗にぎる!

エンターテインメントR・P・G!  
邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀を  
たたきつぶせ!!

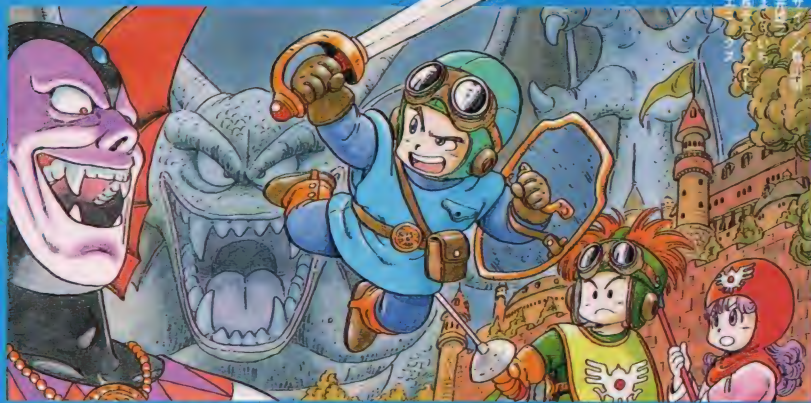
プロローグ

ある日、ローレンシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたので。『ローレンシアの王様、大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を!』ハーゴンは、まがましい神を暗闇から呼び出し、世界を破壊させるつもりです。『こ、このままだでは、や、やがて、サマルトリアもローレンシアも...う、うぐっ!』それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン、彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレンシア国王は、若き王子に命じました。『王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれ。サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ!』そう、ローレンシアの若き王子それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

■スタッフ  
モンスタースタ  
シナリオ/横山  
音楽/山崎  
プログラム/横山  
プロデューサー/横山  
全権製作/横山

悪霊の神々

ドラゴンクエストII



**MSX 2メガROM RAM16K以上 各¥6,800 MSX2専用 絶賛発売中!**  
**MSX 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上**

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム 構成・プログラム/村守将志  
イメージグラフィック/真島真太郎  
音楽/すぎやまこういち

# ワールドゴルフII

●アマチュア・プロとプロ・世界トッププロとプロ・チャンピオンとを競い合える。めざましい世界トッププロだ。  
●トレーニング・トーナメントモードの両方、やねホール・トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルフプレイヤーが登場。  
●ホールの制限にあわせたスムーズなスクロール、ゲームデザインは、  
●音楽も大変と賞格制度あり。

**MSX2版 RAM64K VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組) 絶賛発売中!! ¥7,800**

- PC-8801FA/MA
- PC-88VA, PC-8801FH/MH
- PC-8801mkII SR/FR/MR/TR 5インチディスク2枚組 ¥7,800
- PC-9801/VX/VN/M/E(FM音源対応) 5インチディスク版(2HD) ¥7,800
- PC-9801UV/U(FM音源対応) 3.5インチディスク版(2DD)2枚組 ¥7,800
- FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用)2ドライブ専用 3.5インチディスク版2枚組 ¥7,800
- X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800

パパも夢中!  
スポーツ・シミュレーション・ゲーム

# GARDENARA

異色 東洋のバイブレーションを受けよ!

**MSX2版 RAM64K VRAM128K以上 3.5インチディスク 2DD(2枚組) 絶賛発売中!! ¥7,800**

- X1turbo/II/III/Z(FM音源対応) 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800
- PC-8801FA/MA, PC-88VA, PC-8801FH/MH, PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用 5インチディスク2枚組 ¥7,800
- FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用)2ドライブ専用 3.5インチディスク2枚組 ¥7,800

シナリオ・イラスト/横山 正  
プログラム/山崎 誠  
音楽/すぎやまこういち

# 速報!! ANGELUS MSX2版で登場!

●ただ今、発売に向け開発、絶好調———!



# 「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED  
THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

We made "YsII" because

We were interested in exploring this theme further

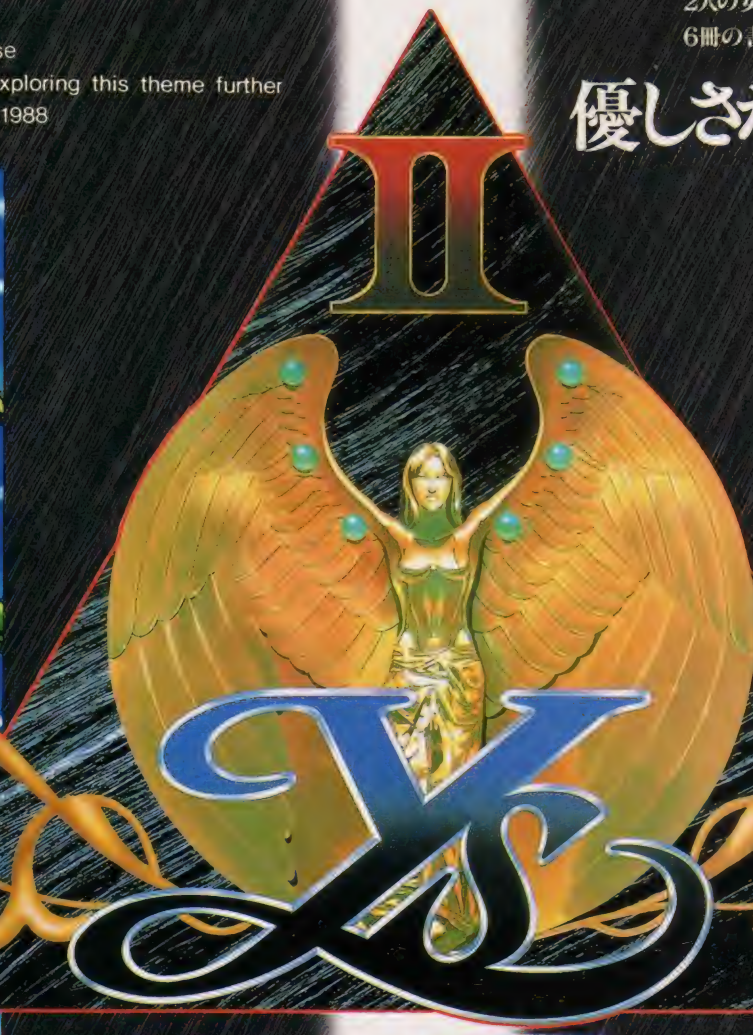
This Software for Game 1988

Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?

6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



■アイテム数が増え、さらに3種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。  
基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。真実モードプレイでも、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を持ち、3面構成からなる壮大なストーリー。画期的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ。前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの進行をさらに楽めました。

■レコード、CDにもなった新作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカメカラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継ぎ、さらにクレートアップした「イースII」

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD  
3枚組

DISK 専用版

¥7,800

■ジョイスティック対応  
■リライアブル使用可能  
■バスマニエーションカードリッジ対応 (S-RAM)



Falcom

株式会社ファルコム

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市紫陽台2-1-4 トミオビル



通販販売(送料無料)

●現金書留の場合

氏名・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

本誌やFAXでお申込み。店名・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(7)76501

FAX 0425(28)7714







メガロキャビン

シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない!!  
ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。  
戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。



# シミュレーションゲーム SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.



■11月下旬発売■

**MSX2** **MEGA ROM** **2メガロム・S-RAM付** **¥8,800**

■バーコードナンバー■ 4988608 851803



# い・つ・も・会・い・た・い。

アドベンチャーゲーム

## めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV



### ■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム).....¥7,800

### ■開発進行中■

MSX2 DISK版(3.5"2DD).....¥7,800

### ■バーコードナンバー■

ROM版:4988608 825804

DISK版:4988608 825446



MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

★テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付

★結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

### 「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集

うしてもゲームが解けなくなってしまう人の為にヒント集を用意して  
ます。エンディングまでクリアした人も意外な情報を得ることが出来  
かも知れませんよ!「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集です。  
希望の方は60円切手8枚同封の上、住所・氏名・年齢・電話番号  
記入し「めぞん一刻・完結篇」ヒント集の係までお送り下さい。

### ★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ  
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報に関ける  
インフォメーションダイヤル

0593-53-3611



きまぐれ

アドベンチャーゲーム

## オレンジロード

～夏のミラージュ～

©まつもと貞・講談社・日本テレビ・東宝

- ★コミックス・TVでおなじみの人気キャラ!
- ★鏡の中のアクトレスを始めとするヒット・サウンド全6曲!
- ★ドラマチックなストーリー展開!

180%UP  
当社比

### ■好評発売中■

●PC-8801シリーズSR以降.....¥7,800

●PC-9801シリーズ.....¥7,800

### ■近日デビュー■

●MSX2(3.5"ディスク版).....¥7,800

### ■バーコードナンバー■

●8801 5"2D:4988608 842535

●9801 5"2HD:4988608 841552

5"2DD:4988608 841545

3.5"2DD:4988608 841446

●MSX DISK版:4988608 843440

### FM音源対応

●オレンジ★ロード・ステッカー  
カセットレーベル(4種)付



### 〈通信販売〉送料サービス

通帳をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記  
の上、株マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

株マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安藤2-9-12 TEL 0593(51)6482





# 僕の芸術はガラクタで 作られる。

さあ、この瞬間に、  
大傑作にチャレンジ!!  
スクリーンを大満足させてくれるぞ。

## スピーディーお絵描きソフト

ガラクタ

# 画楽多

## よくばり機能満載!

- 円も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
- 方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア。
- ミラー機能で万華鏡のようなデザインも可能。
- 絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍。
- 絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出LOK!!

### 基本機能

- 解像度/512×212
- 色/512色中14色を選択
- スクリーン/7種類固定、ユーザー定義1種類
- 線種/4種類

### 作画機能

- 直線
- 連続直線
- フリーライン
- ボックス (四角形)
- サークル (円)
- スプレー/3種類 固定

### ●ペイント

- ボックスフィル (塗り潰しの四角形)
- サークルフィル (塗り潰しの円)
- イレーサー/4種類、絵の部分消去
- ミラー/4種類組合せ可能

### 編集機能

- コピー (複写)
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図 (ドット単位)
- クロマキー (色変更)



### 文字

- 文字種/漢字・英字・平かな・カタカナ (ソフト内蔵)
- 漢字・ローマ文字・ギリシャ文字・記号 (BS第1水準漢字ROM使用)

- 書体/4種類 (ノーマル・斜体文字・影文字・装文字)
- サイズ/任意

### その他の機能

- ミラー/4種類 (組み合せ可能)
- メニュークリア (メニューの消去)
- グリッド (方眼の表示と消去)
- パレット (色調合)
- アンドゥー (戻り)
- メニューチェンジ (メニューの移動)

- クリアスクリーン (画面の消去)
- カーソルの色変更
- ユーザーターン (オリジナルの絵種制作)

### データ (ディスクのみ)

- セーブ (絵の全体保管、部分保管)
- ロード (絵の呼び出し)
- KILL (ファイルの削除)
- FILES (ファイル一覧)

### 印刷

- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷

# 画楽多

## MSX2 ROM版

RAM64KB、  
VRAM128KB以上

## 定価7,800円

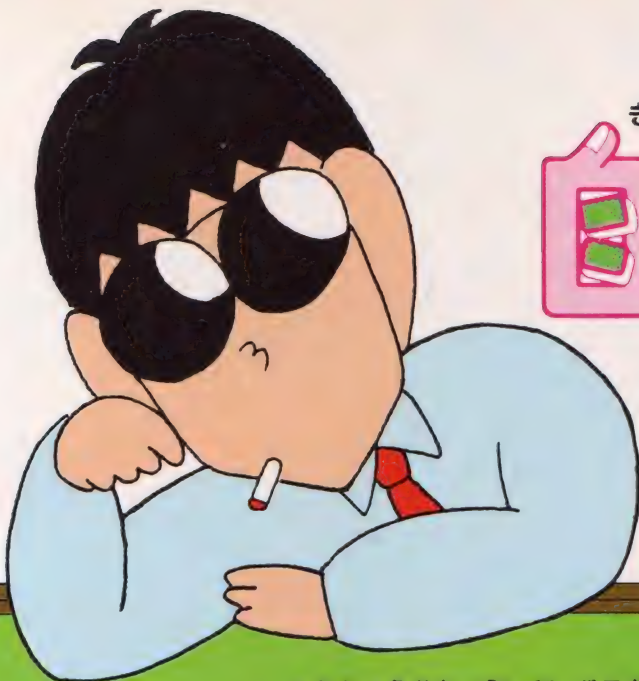
●MSX2マークは  
アスキーの商標です。



## 和知電子機器株式会社

〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL (03)255-7401  
PRODUCED BY WACHI ELECTRONICS CO., LTD.





ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

# 自己中心派

へたなメンツをそろえて、めいっばいカッパグのは、おいしい麻雀といえます。リーチ一発ツモ、裏ドラ三ツ、オーラス大逆転なんてのは、おいしいさのフルコースです。あこぎだと他人にうらまれたって、おいしさを引き立てるスパイスみたいなもの。みんな

ぎゅわんぶらあ  
自己中心派

なんです。でも勝つことだけがおいしいのでしょうか。勝負だけじゃなく、歌ったり、踊ったり、お寿司で麻雀したり、もつとゲームの過程を楽しむおいしさもあるはず。私達はそんなユニークなおいしい麻雀を、これから追求していきたいと思います。

**MSX** **MSX2** 両専用

2メガROM

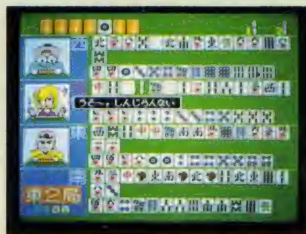
11月11日(金)発売

定価6,800円

●MSXの画面です



●MSX2の画面です



- **MSX** 専用、**MSX2** 専用のそれぞれの画面表示がある欲張り設計。
- **FM PAC** を使用するとロン、チーなどの音声出力が、楽しめます。
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様。
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!  
持杉 ドラ夫、律見江 ミエ、中島 ハコ、謎のじいさん、北家 拳士郎、タコ宮内、ゴッドハンド氏、店野 真澄太、オクトバシーふみ、貧乏おやじ、迷彩レティー、クリスチーネ・M. の12人を用意。
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能)、初心者向け指導モード、オートモード付。

- ・ **MSX** . . . 2メガROM, RAM16K以上
- ・ **MSX2** . . . 2メガROM, RAM64K・VRAM128K以上

▶バーコードナンバー

MSX自己中心派 4988649812016

※MSXマークはアスキーの商標です

Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン

Copyright©1987 GAME ARTS/YELLOW HORN

▶ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日発送!! 下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。(送料無料)住友銀行池袋支店—普通口座1102614

STAC  
Software Technology & Communication

本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています。著作権者に無断でプログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を複製、改変、転載することは法律で禁

株式会社 **ゲームアーツ**

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9  
第一池袋ホワイトビル7F  
03(984)1136



アウトラン

# Out Run

¥6,800

ゲーム・センターの大ヒット作登場!

選べるごきげんなBGMは全3曲！

オリジナル・ゲームを可能な限りに再現!  
感動のゴール・シーン!

オリジナル・ゲームを可能な限り  
忠実に再現された感動のゴール・シーン!

5コース、全15ステージに挑戦!

熱戦の火蓋は切って落とされた!

ゲームセンターで  
登場だ! 評判の華麗な  
のままで、選べるBGMも全3曲オナール  
さあ、ゴールを目指して突っ走れ!

10月21日

10月21日  
発売

© SEGA

ポニーキャニオンショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の1ソフト名2機種名3メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をえて現金書留又は郵便振替にてお記宛お申し込み下さい。

現金希望の場合  
二臂の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年齢、電話番号をフリガナ付きで必ずこ

**郵便振替の場合**

以下の郵便局または以下の郵便局通過機関に送付する。住所、郵便番号、氏名、フリガナ、年齢、性別、電話番号を記入の上、口座№東京9-108152の二一キーニオ・ショウとバンク名を宛までお申し込み下さい。

◆お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい

ポニーキャニオンショッピングクラブ

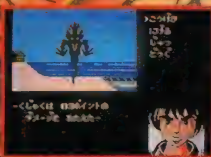
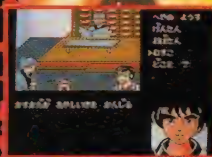


魔と孔雀  
最大の戦いがいよいよ、始まる。

魔教の総本山・高野山の組織・裏高野。そこには、この地に復活しようとする邪悪な魔を封殺する密教界の実動部隊。その裏高野の修験道の精神・魂（たま）の行迹の真実といふべき存在を隠すかたちで、その魔は孔雀。数々の回廊の奥深くに潜み、そこには孔雀の魔法が待ち受けている。

近日発売  
¥5,800

このゲームには、  
かつてない魔が潜む!



孔

雀

王

MSX2

MEGA ROM

128KB以上の  
VRAMが必要です

以上、期待以上の仕上がりを目指し、発売が若干遅れております。誠に申し訳ございませんが、今しばらくお待ちください。

RPGの最高峰「ウルティマIV」の移植版、遂に発売決定!!

美しく機能的なグラフィック、音楽アレンジはフェアチャイルドの戸田誠二氏が担当と、まさに芸術的で感動的なウルティマの最高峰!



Ultima IV

Quest of the Avatar

12月21日発売

X68000 ¥9,800 PC88VA ¥9,800

TM & © Richard Garriott. ORIGIN SYSTEM INC.

## ウルティマ・ヒストリー・シリーズ 発売決定

「ウルティマ」の原点、すべてはここから始まった!

— The First Age of Darkness —  
対応機種 PC-9801, PC88VA, MSX2, PC-8801SR, X1Turbo  
全機種 6,800円(予定)

12月21日発売  
予定 **ウルティマI**

Iで倒した魔道士の弟子「ミナクス」が活動を開始!

12月21日発売  
予定 **ウルティマII**

対応機種 PC-9801, PC88VA, MSX2, PC-8801SR, X1Turbo  
全機種 7,800円(予定)

最大の敵「エクソダス」登場! 仲間も4人に増えたぞ。

64年春 発売  
予定 **ウルティマIII**

販売元/株式会社 ポニー キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCANYON事業部 ☎03-221-3161



札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741 東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111  
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915 福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー 03-667-3741

PONYCANYON INC.



# THE GOLF

## ザ・ゴルフ

- 1 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキン・マッチ、トーナメントの4プレイより選択
- 2 マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能
- 3 トーナメントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レバレッジ・アップを図りながら上位トーナメントに挑戦

現実の試合を  
忠実に模した  
RPGシミュレーションゲーム  
"ザ・ゴルフ"  
誕生!

近日発売  
予定

MSX2ROM カートリッジ

メガロム仕様  
(VRAM128K以上)

■MS-22 ■¥6,800 (予定)



- メイン画面での臨場感あふれる3D表示
- 実際のプレイを忠実にシミュレート
- 奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中



ファミリー・ビリヤード  
**Family Billiards**

名ハスラーと呼ばれたい!  
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上)

■各¥5,800  
■MS-14



井出 洋介  
**実戦麻雀**

勝てば実力。負ければベンキョー。  
これであなたも名人だ!

MSX2ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上)

■各¥6,800  
■MS-18

MSX はアスキーの商標です。

企画・開発・発売元



株式会社 バック・イン・ビデオ

通信  
販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めにならない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい (送料無料)  
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑7F 株式会社バック・イン・ビデオ PCソフト部



これは、銀河戦史に残された、最大最後の戦いの記録である。

T&ESoft R

## LAYDOCK2 PROPAGANDA

- ★二人同時プレイ可能なスーパー・ムービー・スペース・シューティング・ゲーム。MSX2に新たなマシンMSX2+（プラス）が出現し、ここにレイドック最後の戦いがはじまる。連邦宇宙軍主力戦闘機「ストーミーガンナー2」を操り、銀河を蝕む敵、ウルティメイト・ボスを打破しよう。
- ★縦スクロールに、横スクロール、さらにスラント（斜）スクロールと、3スクロールを実現。しかもすべてが1ドットスムーススクロール!! もちろん、敵も1ドットの動きで来襲。
- ★マップ・グラフィックスも、リニューアル。他に追従を許さない繊細性を画面全体に醸し出す。MSX2+（プラス）が有する自然色モード（13万色モード）も採用（オープニング・デモ）。
- ★10ステージでバトルを展開。超デカキャラも出現。またアニメーション・シーンもあり。
- ★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプションウエポン装備可能。ナバーム型爆撃弾、空中機雷弾など、新型兵器が搭載可能。また、2機のストーミーガンナー2で、縦合体、横合体すれば、オプションウエポンがさらにパワーアップ。（なお、一人プレイ時でも、レベルに応じてすべてのオプションウエポンが装備可能となりました）
- ★シューティングゲームにRPG的レベルアップ法を採用している「レイドック」シリーズ。レイドック2ももちろん踏襲。シールドエネルギーとドッキングエネルギーの両パラメータも健在。
- ★ジョイスティック対応。
- ★BGMは、約10曲。内蔵FM音源、内蔵PSG対応。もちろん、☐ FM-PAC（松下電器製）にも対応。
- ★レベルセーブは、ディスク、PAC（松下電器製）、もしくは☐ FM-PAC、いずれかに可能。

### ストーリー

かつてストーミーガンナーを駆使した「レイドック作戦」の成功で、ギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、永遠の平和を獲得した。

そして数世紀の時が流れた……

誰もが平和を信じ「戦い」という言葉ははるか過去のものとなり、あの名機「ストーミーガンナー」も素粒子レベルでデータ化、マイクロチップに収められてその存在すら忘れられていた。

ところが……平和の存続を脅かす存在が、まったく予期せぬ形で出現したのだ。銀河連邦本部のある恒星系から4光年程離れた超巨星が爆発、そして収縮。

1個のブラックホールが誕生した。このありふれた物理現象による時空の歪みを利用し、未知の敵がこの世界との扉を開いたのだ。辺境の惑星が突然消滅した。これが空前絶後の侵略のプロローグだった。未知の敵の侵襲は加速度的で、再結成した連邦宇宙軍の反撃も敵の攻撃力のまえでは全く無力だった。

追い詰められた銀河連邦は、名機ストーミーガンナーの復活を決定した。マイクロチップのデータからレプリカを生成、新たにオプションウエポンを追加しストーミーガンナー2が誕生した。時間の猶予がない。装備の性能すら未知数なのだ。

しかし、一刻を争う連邦宇宙軍は出動を要請した。二機のストーミーガンナー2が不気味に口を開けたブラックホールに向けて発進した。

そして、銀河戦史に残る最大最後の戦いの幕が、ここにきて落とされたのである。

# LAYDOCK 2

## LAST ATTACK

**MSX2+** 専用3.5"2DD・2枚組……¥6,800

総発売元／株 パナソフセンター

●MSXマークはアスキーの商標です。





© 1988 T&E SOFT

**MSX2 3.5" 2DD・2枚組 ¥7,800**

## POTENTIAL

- ★ 700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース、世界最大の自動車スプリントレース。
- ★ 1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
- ★ F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
- ★ 疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
- ★ 新開発のマルチスプライトルーチン\*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
- ★ 敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦ながらの熱きバトルが繰り広げられる。
- ★ ビットクルーのタイ交換、優勝時のシャンパンシワーシーン等々、雰囲気盛り上げるアニメーションを多数導入。
- ★ 戦績は、ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
- ★ FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
- ★ ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。
- \* マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

と き  
シグナルが赤から青へ変わる瞬間 静から動へ…………。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

熱く燃える情熱が死線を越えて爆走する。

めざせ!!  
栄光のグレイ



本誌のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや複製コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

●MSXマークはアスキーの商標です。



Produced by T&E SOFT RACING TEAM

10月15日  
発売!!

# テストドライバー。



Greatest DriverのTシャツ  
通信販売実施中——!!

SIZE(M.L) ¥1,700 (送料¥300)

ATTACK'88 in SUZUKA (8・20)

★グレイテストドライバー発売記念レーシングカート大会を、鈴鹿サーキットで開催しました。  
多数のご参加ありがとうございました。GDにご期待ください。

## SPECIFICATION

- ★『画面数』という言葉は死語になる “全100シーン” を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アトヘンチャーゲーム
- ★アイホイントカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上【マウス (PC-98版はマウス対応)、ジョイスティック対応】
- ★付属のメモリーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行 (プレイヤーはひとり二役で冒険)
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音
- ★PC-88SR サウンドボード (1) 対応のステレオサウンド 内蔵FM音源にも対応
- ★MSX2 対応のFM-PAC (松下電器製) 対応のFM音源サウンド 内蔵PSGにも対応
- ★PC-98V : サウンドボード対応のFM音源サウンド
- ★X1turbo : FM音源対応のステレオサウンド
- ★FM77AV 機軸かつ大迫力のFM音源サウンド
- ★MSX2種のセーブ方法は、3種類 ティスケット、PAC (松下電器製)、もしくはFM-PACに可能
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、110データ機器製1メモおよび2メガラムボードに対応

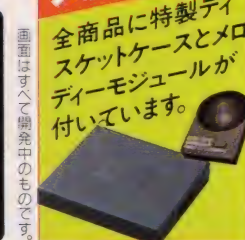
発売機種・価格▶全機種 ¥8,800

PC-8801mkII SR以上 (2ドライブ専用)

5" 2D・6枚組 11月上旬発売予定!!

- FM77AVシリーズ (2ドライブ専用) 3.5 2D・6枚組
- MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5 2D・3枚組
- X1turboシリーズ (2ドライブ専用) 5 2D・6枚組
- PC-9801VM/VX、PC-286V 5 2HD・2枚組
- PC-9801UV/UX、PC-286U 3.5 2HD・2枚組

サイオブレッドグッズ 通信販売実施中!



スゴイツ!!  
全商品に特製デ  
ィスケツケースとメ  
ィモジュールが  
付いています。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME —【サイオブレッド】

# PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を  
明記の上、当社宛お送りください。(差込希望の方は300円プラス)  
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求書  
をお送りください。(郵費での請求はお断りします)



T&E SOFT INC.  
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト  
〒465 名古屋市長区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン  
No.19 請求券  
MSXマガ11月号



# 1600年の時空を超え、 今、暗黒神が蘇る!

よみがえ

鬼才漫画家諸星大二郎の作品が  
いよいよアドベンチャー  
ゲームに。

古代・ヤマトタケルに滅ぼされた  
クマソの怨念・その呪いが、武の  
父の死を契機に始まった!



原作本(創美社 発行)プレゼント  
集英社 発売  
「暗黒神話」お買い上げの方の中から、  
100名様に諸星大二郎先生の原作本  
をプレゼントします。

## 暗黒神話

ヤマトタケル伝説

原作◎諸星大二郎



MSX2 3.5"2DD

『太陽の神殿』に続く第2弾10月下旬発売●予価6800円



東京書籍

東京都文京区本駒込6-14-9  
〒113



Which will you choose.....?



# バビロンの 黄金伝説

リビン三世

MSX2 MEGA ROM

6,400円

大好評発売中!

32はアスキーの商標です。MEGA ROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードです。



# カリオストロの城

リビン三世

MSX2 MEGA ROM

6,800円

発売中!

©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV

# 陽あたり良好!

ITSURU ADACHI SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU

MSX2  
3.5"2DD  
¥5,800  
発売中!



お問い合わせは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝株事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY

SOFTWARE CINEMATIC

- 資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい
- 店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います(送料500円)
- ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい  
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券  
MSX-11



Disc  
station

ディスクステーション

創刊号

DS#1

特集

MSX2プラス情報第一弾

シューティング特集  
2 アレスタ (DS#1  
オリジナル)

ゲームアーツ  
3 ギゅわんぶらあ自己中心派

ゼビウス  
先取プレイ  
ニューバージョン  
ミッション2

ゲームアーツ  
ナムコ  
ブレイングレイ  
MSXマガジン  
コンパイル  
MSXFAN  
パナソフトセンター

ギゅわんぶらあ自己中心派  
ゼビウス  
ラストハルマゲドン 怪獣図鑑  
ショートプログラム  
魔王ゴルベリアス/アレスタ  
ワイドレンジ リフレクション  
写真画(予定)

アニメーション エディタ(サンプル有)  
シナリオ エディタ(サンプル有)  
黄河(麻雀を使ったパズルゲーム)  
BGV (秋)  
アトヘンチャーゲーム 魔道師ラルバ  
シミュレーションゲーム 騎士道  
レトロゲーム メガロポリスSOS  
パズルゲーム 迷路ゲーム  
その他ゲーム 多数  
アートギャラリー  
インフォメーション

MSX2



VRAM128K

極楽価格だ  
2枚組 1,980円

ハイデクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に通し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

10月8日発売

編集の都合により一部変更する場合があります。

SUPER BIO-CYBER SHOOTING

アレスタ

ALESTE

絶賛発売中!!

MSX2



VRAM128K

¥6,800

アレスタ  
ミュージックテープ

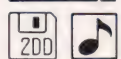
アレスタミュージックテープ発売。定価1980円/通販で買え。送料200円おつくとはいちやうぐスタジオ録音されたシンセサイザーバージョンで君も電腦音楽体験。

魔王ゴルベリアス

GOLVELLIUS

製作開始!!

MSX2



VRAM128K

MSXマークはアスキーの商標です。  
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005号  
Phone:082-263-6006 Fax:082-263-6049

通販をご希望の方は、現金書留が定額為替で、定価+送料200円(速達希望なら400円)を送るべし/必ず、君の持っているMSX2のメーカー名と機種も書くように//  
商品名、電話番号も忘れずにね//ぶぎゅるるる……。





## 信長の野望 全国版

戦国の乱世を鎮めよ! すでに古典、そして頂点、「信長」プレイせずしてシミュレーションを語るなかれ!

MSX2 3.5" 2DD ¥8,800 / 4メガROM ¥9,800

MSX 2メガROM ¥9,800

ファミコン版 2メガROM・128KビットS-RAM内蔵 ¥9,800

「信長の野望・全国版ハンドブック」¥1,800  
豊富な資料を元に、鬼才シブサワ・コウが「信長の野望」を徹底分析! これであなかも「信長」通! 「信長の野望・全国版ガイドブック」¥880  
戦略・戦術テクニック、50ヶ国別攻略法など内容充実オモシロさ満載! ファン必見の一冊!

## 三 國 志

知力の極限に挑む、君主・武将・軍師の膨大なデータ! 小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム!

MSX2 3.5" 2DD ¥12,800 / 4メガROM ¥14,800

MSX 2メガROM ¥12,800

開発順調  
ファミコン三国志  
10月下旬発売!



## 蒼き狼と白き牝鹿

ジンギスカン

中世世界の制覇を目指す、歴史三部作中、最難最大のゲーム。まだ見ぬ幻の王国が君を待っている!

MSX2 3.5" 2DD / 4メガROM ¥9,800

MSX 2メガROM ¥9,800

withサウンドウェア  
(ミュージックテープ付)  
各機種12,300円・好評発売中  
「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンハンドブック」10月下旬発売予定  
全国書店にて 予約受付中 / ご予約はお早めに!



■通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。尚、ハンドブック・ガイドブックの通販は致しておりません。

■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可していません。

※MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

テレホンサービス ■KOEIの最新情報をお知らせします。  
☎044(61)1100・☎044(61)8000(ファミコン専用)



# ハセサウルス

## 君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

MSX-MUSIC対応

MSX2 MSX 1xメガROM 1xメガVRAM

定価¥6,800



- オリジナルFM音色作成 ●オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- 楽譜入力による自動演奏も簡単 ●楽譜プロセッサとして単独使用も可能
- マウス対応ラクラク入力



武器はクイ!?

### クインプリ

新発売

DISK版  
先行発売  
3.5" 2DD

MSX-MUSIC対応

MSX2 1xメガROM・VRAM128K

定価¥5,800 ※ROM版近日発売予定

年末発売決定



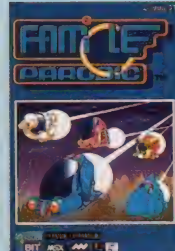
本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館

— 逐電屋 藤兵衛 —

MSX2 3.5" 2DD

好評発売中! ファミクル・パロディック



絶好調ファミクル一家。今ニューシューティングの熱風が吹きあれる!

MSX2 1xメガROM 1xメガVRAM

2メガROM 定価¥6,800

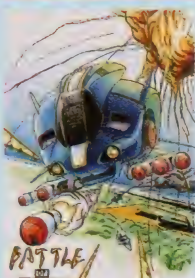
ファミパロイラスト大会には多数のご応募をいただき、ありがとうございました。募集は9月末日をもって締め切らせていただきました。皆さまの力作ぞろいには係員一同、深く感謝しております。これからもファミパロをかわいがってネ!

MSX MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※製品のお問い合わせは株BIT<sup>2</sup>へ、商品の取扱いはBIT<sup>2</sup>販売株へ。

ファミパロイラスト大会 今月の入賞



神奈川県栗野市 今井章人様



埼玉県新座市 福井正之様



大分県臼杵市 玉田功希様

制作/発売元 株式会社BIT<sup>2</sup>

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F  
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT<sup>2</sup>販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 青田ビル3F  
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT<sup>2</sup>販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT<sup>2</sup>正社員募集

●サウンドエフェクト(ミュージック含む)  
●キャラクターデザイン ●プログラマー  
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで



# ドラマチックRPG ARCUS

第二世代パソコンRPG  
ここに覚醒する。



■人工迷路の他に地形迷路も用意された、フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン！

■画期的キャラクター・レベルシステムそして、モンスターのイベント化など、ファンタジー物語をビビットに体感！

MSX2版に賭けるスタッフの意気込み！

■オリジナルPC-88版を超えるべく、ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムを導入！漢ロム不要でのオール漢字表示！高細精度のグラフィック・モード7を使用！ディスクアクセスにオリジナルDOS開発！ビジュアルシーンには全編アニメーションを駆使！FMバック対応！

MSX2ディスク版(3.5"2DD 3枚組)¥8,800



待望のMSX2版  
10月16日堂々リリース！

ミュージック・フロム・ヤン&アークス10月3日・10月10日・10月17日  
全国一斉発売！！

■CD¥3,000/CT¥2,500 発売元：キングレコード㈱

※お求めはお近くのパソコンショップで通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)  
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲罰または訴訟が課せられます。



Game Creative Staff  
**WOLF TEAM**

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-182 ライトメゾン 飯田橋209



# なぎさの館

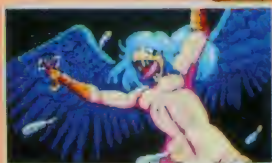
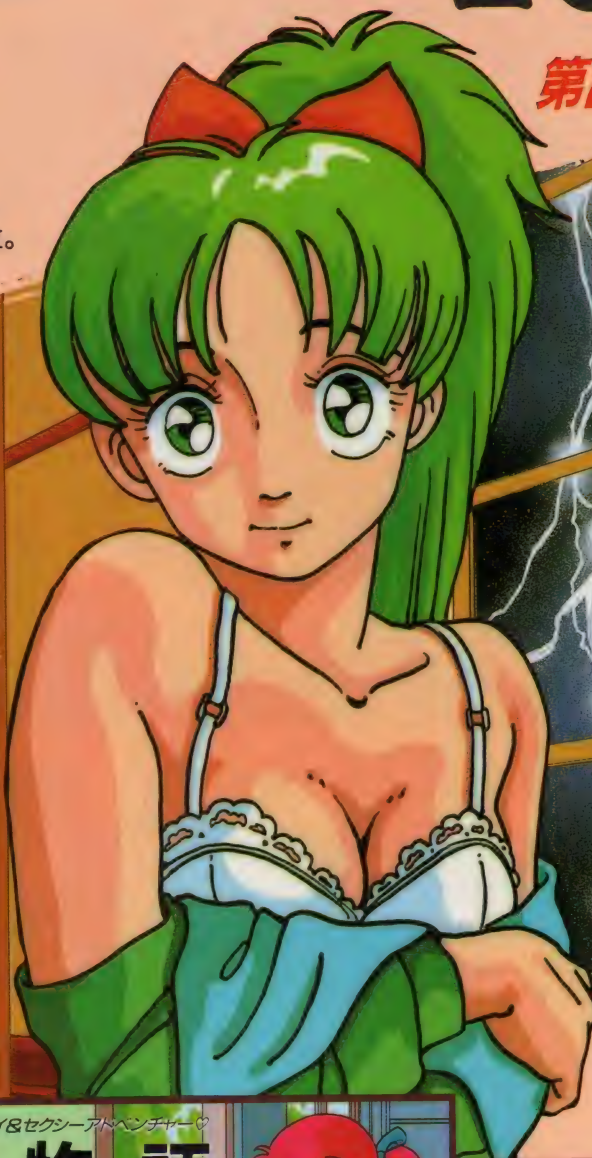
## トワイライトゾーンⅡ

# TWILIGHT ZONE II

- ★館の中を歩き回って消えた陽子を見つけ出せ!!
- ★館の中は高速スクロールによる3D迷路
- ★全編に流れる効果バツグンのB.G.M
- ★テンキー入力による簡単操作
- ★何処でも行なえる簡単セーブ
- ★敵は全て女性でイカせる事で敵は倒せる!
- ★戦闘は体位表示によるアニメーション処理。
- ★レベルを上げる事で覚えていく様々な体位。

第2弾、ついに完成!

MSX<sub>2</sub>/3.5inch  
2枚組7,800円



♡ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♡

## 学園物語

憧れの美人教師ノリコ先生をある陰謀から救おうと女子寮に潜入するタカシ。はたして彼は念願の個人授業を受けられるか? 学園セクシーロールプレイの決定版!!

MSX<sub>2</sub> (2メガロム・3.5インチ版)  
各 6,800円



## 美少女獲物たち PART IV

MSX<sub>2</sub> (3.5インチ版)  
4,000円



**GREAT** グレイト

※通信販売可(送料無料)現金書留でお申し込みください。  
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211



# FEEDBACK

フィードバック



さまざまな時代・次元を超え、



執拗な敵の攻撃をかわし、



ラキシスの暴走を止めろッ!



地球の歴史を守れッ!

時空の彼方へ逃亡した

次元割断コンピューター

ラキシスを破壊せよ!

魔界のつっこみスクロール

MSXミュージック対応

- VDPを駆使したスピード感あふれるグラフィック
- さまざまに変化する背景
- 多彩な攻撃をしかける大型キャラクター
- PAC対応により面セーブ可能
- MSX MUSIC対応の厚みのあるBGM

**MSX2** 3.5"2DD  
VRAM128K



¥6,800



# おのペンぎんくんがグレード

## NATSUKASHI WORLD



くらえ//これが必殺の「気合い  
ボール」じゃ/

## MUSHI WORLD



あひ~~~~、なんだ、なんだこれは。  
むこうは毛虫でいっぱいだよ/こ  
れじゃ勝つのは難しい。

## NANKYOKU WORLD



南極ワールド。ぞーさん、いや  
マンモス、おーはなが長いのネ。  
ボールを鼻で受けちゃうのだ。



上から順に南極ワールド、海ワ  
ールド、爬虫類ワールド、懐かしワ  
ールド、虫ワールド。さあ、どこか  
に行こうか。



# アップして帰ってきた!

## HACHURUI WORLD

## UMI WORLD



こちら海ワールド。こっちがダウンしていると鯨の奴、にやりと笑って憎たらしい!

# ペンギんくん wars

**あらあ** なつかしや。あのカワイイペンギんくんが強く成長して帰って参りました。今回は、5つのワールドを設定し、それぞれ4種類ずつの個性あふれる素敵?なキャラクタたちがペンギんくんのお相手します。ルールは前作と同様、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように、全部投げ込んでしまえば勝ちです。各々の相手に2連勝していけば1つのワールドが終了し、5つの全てのワールドを制覇すれば最強の敵がペンギんくんの前に立ちはだかります。

グラフィックは前作を遙かにしのぐ美しさ。ボールの衝突後の動きも運動保存の法則に従って忠実に再現。そしてペンギんくんも成長しました。腹筋力がついて、前にかがんでボールを避けるようになり、更には「気合いボール」という強力な火の玉ボールを投げられるようになりました。そして何より心づよい味方、恋人の「ペンビーちゃん」が加わり、あなたはペンギんくん又はペンビーちゃんのとどちらかを選択できます。——ちよつと、いいことを教えます! べんぴーちゃんなら、相手も少し手加減してくれます。

**MSX2、MSX2+対応**

**予価/6,800円**

2メガROM+S-RAMカートリッジ  
(V-RAM128K以上必要です。)

ジョイスティック使用可

FM PAC 及びPACに対応しています。

(S-RAMにゲームの経過をセーブできます。FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)

**12月発売予定**

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 精アスキー営業本部 TEL (03)486-8080

**株式会社アスキー**



コンピュータゲームがテーブルトークRPGになった。

# Wizardry

ウィザードリィ  
ロールプレイングゲーム



かねてから噂の高い『ウィザードリィRPG』がとうとう正式発売されることが決定した。ゲーム界の重鎮、安田均氏が中心となってデザインしたゲームだけあって、話題的だったが、ようやく実物を見て買えるようになったわけだ。

もちろん『ウィザードリィ』は、コンピュータRPGとしては傑作の名も高いゲームだが、このテーブルトーク版も、本家にヒケをとらない傑作という声が高い。

何よりもプレイ・アビリティの高さ、これは抜群だ。テーブルトーク初体験の初心者には最適で、しかも奥が深い。

セット内容も充実している。基本ルールブックの他にも、シナリオ3本、戦闘用

シート、チャート類などが盛りだくさんで、パッケージを開けたら驚くことうけあいだ。

今後シナリオ、サプリメントなどのサポート体制も充実してくる予定なので、ともかくまずこの基本セットを手に入れることが必要だ。シナリオの作りやすいシステムだから、新シナリオなんていない、という声も出そうだが、安田均氏をはじめグループSNEのメンバーがどんどんおもしろいことをしようと張りきっている。期待してほしい。

とにかく、一度手にとってほしい。これが結論だ。

ウィザードリィロールプレイング  
ゲーム テーブルトーク版

作：安田均とグループSNE

定価：5,200円（送料300円）

全国有名書店、パソコンショップ、玩具店にてお求めください。また通信販売ご利用の場合は、住所・氏名・電話番号・商品名をお書きの上、代金+送料300円を現金書留にて下記までお申し込みください。

〒107-24 東京都港区  
南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株アスキー営業本部  
直販部

TEL (03) 486-7114





# 役立ちプログラム続々登場! MSX MAGAZINE ソフト

MSXマガジン、MSXポケットバンクに掲載されたプログラム達がソフトになった。ゲームはもちろん、MSXの可能性を何倍にも広げるプログラミングツールから遊んで学べる勉強ソフトまで役立ちソフトを思いきり満載。気のきいたプログラムがMSXとの関係をさらに仲良くしてくれることうけあいだね。プログラムライブラリは気軽に使えてすぐ楽しめるラクありトクありのソフトです。



## DISK MSX 第一巻 “プログラムエリアの逆襲”

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジン連載記事「プログラムエリア」に掲載した作品の中で、特に実用的価値の高いツールやゲームなどをピックアップして収録しています。

●主な収録プログラム  
コンポーザアナライザ  
トーンエディタ/ビデオプログラム/プリンタスーパー/キャラクタエディタ/スプライトエディタ/音楽演奏システム/他



## ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。実用ソフトも学習ソフトもウーくんにおまかせです。

●主な収録プログラム  
おこすかい帳/電卓/電話帳/バイオリズム/英単語辞書/占い/日本地図マスタープログラム/元素記号&元素周期表暗記プログラム/方程式/他

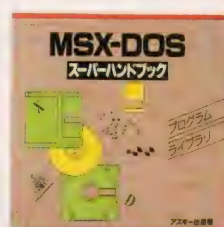


## MSX-DOS スーパーハンドブック

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録しました。多数のMSX-DOSユーティリティも充実しています。

●主な収録プログラム  
COMファイル入力用ツール/ DOS版アセンブラ/ DOS版デバッガ/ 多機能モニタ/ 漢字タイプ/ ディスクダンプ/ MSX用受信プログラム/他



## MSX POCKET BANK プログラムライブラリ Vol. 1~3

### Vol. 1 “ツールよ永遠なれ”

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



既刊『便利ツール・コキ使って!』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクタ作成ツール、シーケンシャルファイルによる住所録、もの当てクイズ、強力マシン語デバッグ、他。

### Vol. 2 “マシン語とゲームの交錯”

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



既刊『マシン語入門 PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。マシン語ゲーム、ディスク版モニタアセンブラ、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

### Vol. 3 “にぎやかなる幻想の果て”+実用プログラム集

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録しました。特に家計簿やスケジューラー、データベース・プログラムなどは操作を統一し、誰でも使える親切設計です。



# 全国BBSガイド'88

アスキー書籍編集部編 定価1,200円(送料300円)

ネットワークer待望の全国BBSガイド88年度版!

全国のユニークなBBSステーション約150局を完全ガイド。本年度のパソコン通信界の動向を紹介します。ニーズにあったホスト局を一目で探せるマルチインデックス付き。さらにパソコン通信用VANサービス申込書も添付。マニアの方はもちろん、これからパソコン通信をと考えている方でもこの一冊でネットワークerの仲間入りができます。



好評発売中

## X1マシン語ゲームプログラミング

X1  
マシン語ゲーム  
プログラミング



河野清隆、日高 徹共著  
定価2,500円(送料300円)

本格的なゲーム作りを、著名なゲーム作家がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。

**DISK ALBUM 28**

対応機種: X1シリーズ  
メディア: 5-2D 定価4,800円(送料400円)

## PC-8801mk IISR マシン語ゲームプログラミング

PC-8801mk IISR  
マシン語ゲーム  
プログラミング



日高 徹著  
定価2,500円(送料300円)

マシン語の基礎から高度なテクニックまでをわかりやすく解説。ゲームはもとより、マシン語の実践的な入門書としても役立てることができます。

**DISK ALBUM 10**

対応機種: PC-8801/mk II/SR  
メディア: 5-2D 定価5,800円(送料400円)

好評発売中

## MSX-DOS アセンブラプログラミング

MSX-DOS  
アセンブラ プログラミング



蔭山哲也著  
定価1,200円(送料300円)

マクロアセンブラM80、リンク・ローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊。MSX-DOS 上でのファイル入出力のテクニックも詳説し、簡単に打ち込めるものから実用プログラムまで13本掲載。

## ウーくんのソフト屋さん プログラム集

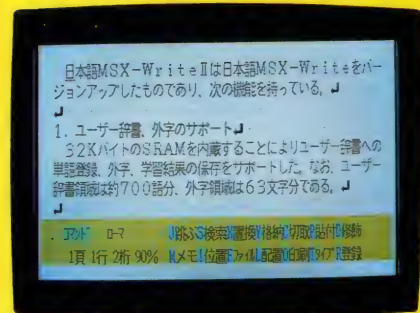
MSXマガジン別冊

定価780円(送料250円)

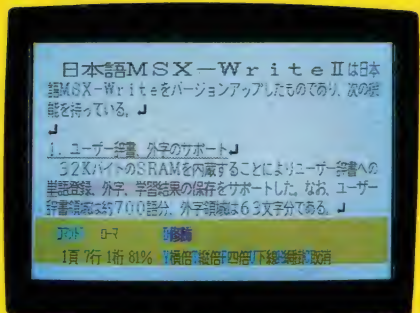


MSX マガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて「ウーくん」の4コマまんが(桜沢エリカ著)も掲載した、ファン待望の一冊です。  
※プログラムライブラリも好評発売中

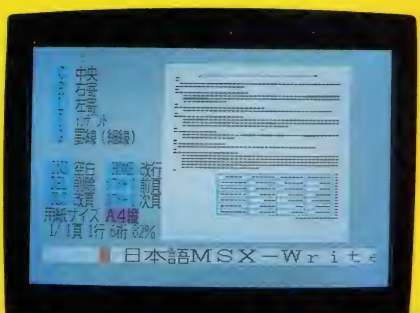




●編集画面→画面下部のコマンド・メニューから選択するだけで簡単にコマンドが実行できます。



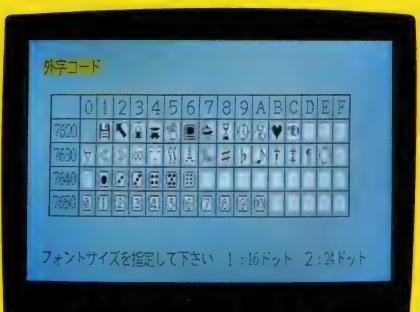
●文字修飾→文字修飾は画面に表示されるため、仕上りをイメージしながら編集できます。



●レイアウト→印刷イメージを見たい、罫線を引きたい…全体が見えるレイアウト画面が便利です。



●外字登録→特殊な文字やマークも簡単に作成できるので、表現力も一段と豊かになります。



●外字コード画面→登録した外字を一覧表示。どんな外字を登録したのかを一目で確認できます。

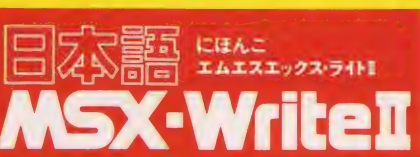
日本語MSX-WriteIIは、自由に単語の登録ができるユーザー辞書や、特殊な文字を作成できる外字登録もサポートした本格的なMSX2専用日本語ワープロソフトです。JIS第1、第2水準の文字6,806文字を漢字ROMとして内蔵しているため、特殊な漢字が入った人名や地名もOK。ブラインドタッチに充分対応する高速変換と豊富な文字修飾機能を備えているので、高品質の文書まで自在に作成することができます。

# 高速変換+ユーザー辞書や外字もサポート。本格派日本語ワープロソフト



**MSX<sub>2</sub>で  
新発売**

▶日本語MSX-WriteIIの主な特長●高速変換：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●文字修飾：横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●罫線：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵。●データ互換：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書き込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

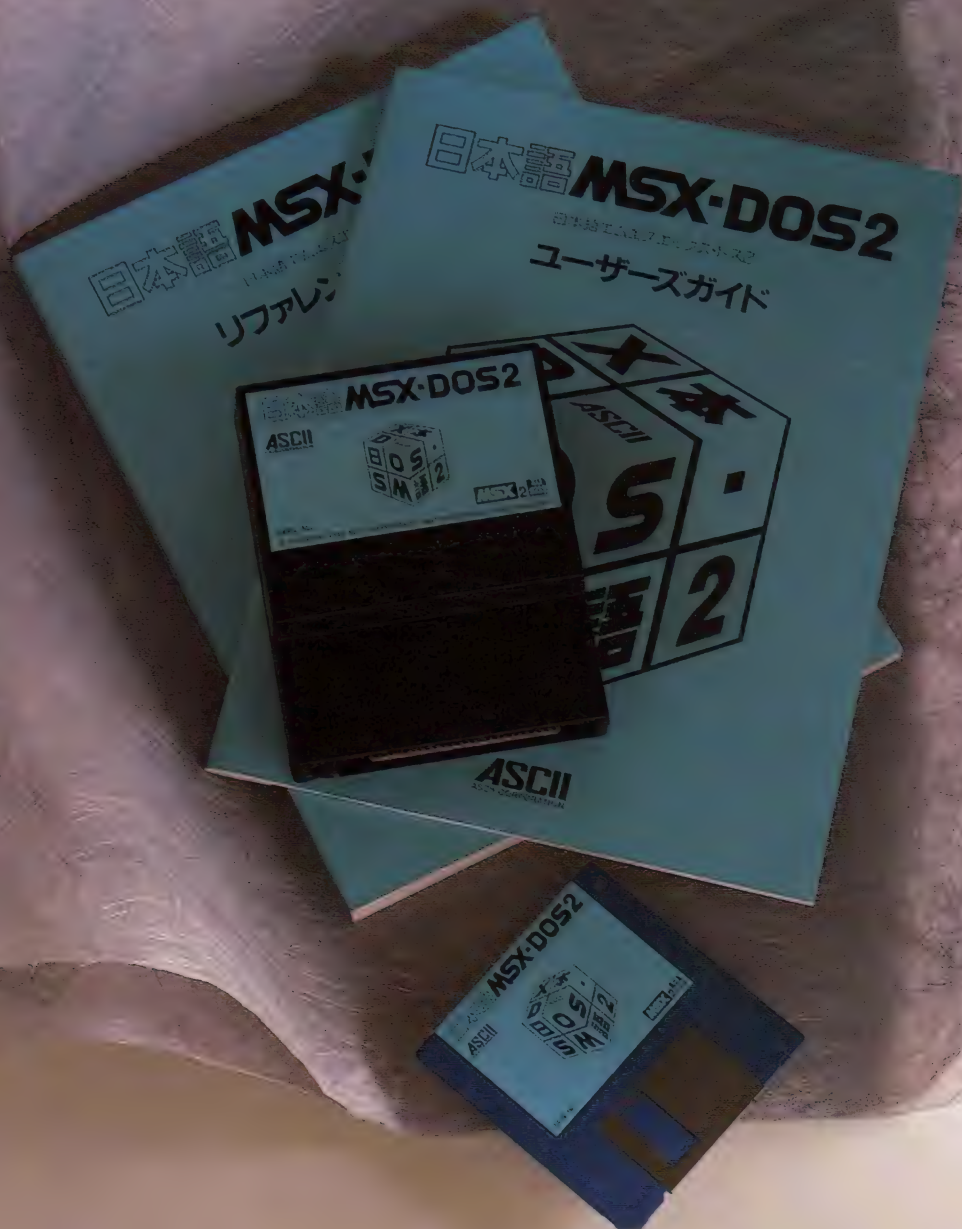


価格：24,800円(送料：1,000円)  
MSX2専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。  
●は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。  
MSXは、株式会社アスキーの商標です。  
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：[日本語MSX-WriteII]優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 TEL.03(486)8080



# ホームワークステーションをつくる 日本語MSX-DOS2新登場。





アスキーのキャラバン隊が、あなたに会いにやってくる。

全国7都市、あなたの街にアスキーがお伺いします。会場では、日本語MSX-DOSなど各種ソフトウェアのデモンストレーションなどを行ないます。この機会にぜひ最寄りの会場にお越し下さい。(入場無料)

地域	開催日程	会場名	会場住所
名古屋	10月13日(木)・14日(金)	中日パレス クラウンホール(中日ビル5F)	名古屋市中区栄4-1-1 tel.052-261-8852
大阪	10月20日(木)・21日(金)	第一ホテル 繁栄・風来(4F)	大阪市北区梅田1-9-20 丸ビル tel.06-341-4411
広島	10月27日(木)・28日(金)	並木パラスト 天平・飛鳥(5F)	広島市中区袋町7-25 tel.082-245-1234
福岡	11月1日(火)・2日(水)	国際ホール 大ホールA(16F)	中央区天神1-4-1 tel.092-712-8855
東京	11月17日(木)・18日(金)	NSビル 大ホールB(B1F)	新宿区西新宿2-4-2 tel.03-342-3755

## 漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。 最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

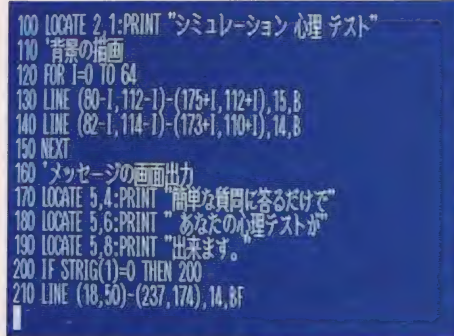
DOS, Disk BASICに共通の  
日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えて、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。日本語の入力は、MSX標準のフロントエンドプロセッサ仕様のMSX-JE<sup>※1</sup>に対応。  
また、MSX-DOS2<sup>※2</sup>と同時に供給予定のDisk BASIC2<sup>※3</sup>では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。

※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。

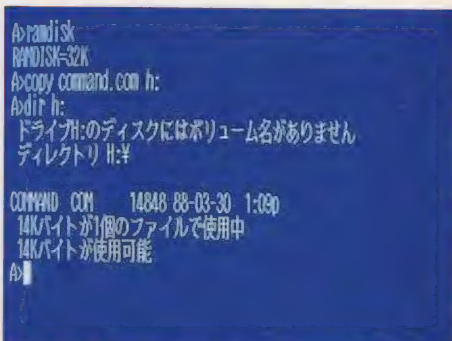
※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。



Disk BASIC 2のプログラムリストです。  
漢字用の命令も追加されています。

### 最大4Mバイトの 大容量メモリをサポート

MSX-DOS2では、メモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているメモリをソフトウェアのために確保できます。それによりMSX<sub>2</sub>で64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より大量のデータを扱ったり、大規模なプログラムの開発が可能です。



RAMDISKという内部コマンドを用意。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

### MS-DOS version 2.xx 互換の ファイルシステムをサポート。

MS-DOS version 2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵  
価格**34,800**円送料1,000円

●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●MSX<sub>2</sub>専用

日本語MSX-DOS2 価格**24,800**円送料1,000円

●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●RAM128Kバイト以上搭載のMSX<sub>2</sub>専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

### ◎好評発売中

ご注意

●MED、MSX-M80、MSX-C ver.1.1、MSX-S BUGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブル、コンパイルはできます) ●漢字対応のMSX-M80、MSX-L80、MSX-Cは現在開発中です。

●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

●MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。



ASCII SOFTWARE



私の部屋には  
ネットワークブレインが住んでいる。

好評スタートをきったアスキーネット! ただいま **会員募集中!**

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

# ASCII NET

アスキーネットと『Tri-P』のお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー「アスキーネット事務局」株式会社アスキー



# あなたが広がる、新しいパーソナルコミュニケーション。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、日本中のだれとでも、好きな時に好きなだけ話しかけることができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが大きく広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

## アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表するのがアスキーネットPCSです。日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきいます!パソコンの情報はもちろん、生活/趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい魅力ある雰囲気です。それから、<PCS>の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。パソコン大好き人間が創っただけに、ゲームや便利なツールなどいずれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっともっとコミュニケーションしたい...気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。

<PCS>にはユニークな個性の●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービス

●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

## 全国64箇所のアクセスポイントが使える!

<アスキーネットPCS>がインテックの個人向けVAN「Tri-P」に接続。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費で<PCS>を利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポート。

### ●「Tri-P」の利用料金

加入料金		3,000円
月次料金	基本料金(月間60分まで)	1,000円
	使用料金(60分を越える分につき)1分	10円

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

## 加入料金なしのうれしいサービスも!

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。加入料金をして、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。

## アスキーネットACS 情報人間のためのネットワーク

<ACS>は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。たとえば異業種の人たちとの勉強会も<ACS>ならネット上で気軽に実現できます。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれま

す。ネットのむこうにきっとあなたのブレンが待っています。<ACS>には●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービスと●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス、そして●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意しています。

## アスキーネットMSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交われ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコ

ンを活用したいと思っているあなたに最適なネットワークです。<MSX>には●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

## 使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料...3,000円<PCS><ACS><MSX>共通。

複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

<PCS> ①基本料金(5時間まで)...2,000円/月

②5時間~20時間まで...20円/3分 ③20時間以上...8,000円/月

<ACS> ①基本料金(5時間まで)...4,000円/月

②5時間~20時間まで...20円/3分 ③20時間以上...10,000円/月

<MSX> ①基本料金(5時間まで)...1,500円/月

②5時間~20時間まで...20円/3分 ③20時間以上...7,500円/月

●<PCS><ACS>は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

## クイズに答えてアスキーネットのリザーブIDを貰おう!

ただいまリザーブIDキャンペーン実施中。あなた専用のゲストIDが貰える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット<PCS><MSX>が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

**問題** アスキーのパソコン通信サービスの総称は? アルファベット8文字で答えください。

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

●応募方法: ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブID名、及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入しているパソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局「リザーブID」係までお送り下さい。●賞品: 「アスキーネットPCSリザーブID」又は「アスキーネットMSXリザーブID」。抽選で毎週各100名様に。

●応募資格: アスキーネット未加入の方。<MSX>はMSXパソコン所有者に限りです。

●発表: 賞品の発送をもってかえさせていただきます。\*このクイズはアスキーネットの一部のサービスは利用できません。

## アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる「アスキーカード」がついにできました!アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は<PCS>2,000円、<ACS>4,000円、<MSX>1,500円です。



**誕生** パソコンに、いちばんよく効くカードです。  
**ASCII CARD**  
アスキー・日本信販・VISA JOINT CARD  
会員募集中!



早いもので  
通巻60号

# 60号 ÷ 12<sub>ヵ月</sub> = 5<sub>年</sub> MSXマガジン 5周年

## キャンペーンだ!



MSXマガジン通巻60号。本当にご愛読、ありがとうございます。MSXのハード、およびソフトとともに今までできました。そして区切りのいい5周年。その間、いろんな情勢は、大きく変化してきています。見つめなおしてみましょうか。

第1弾

### 第1回 MSXそしてパソコンというものについて考えてみる

#### 私たちの考えを ぶつけてみました

5周年を記念して、3ヵ月連続で、このような企画を立ててみました。5周年キャンペーンです。第1回目の今月は、MSXそしてパソコンが今、現在取り巻かれている現状について考え、論じていこうと思います。どうか、おつきあいください。

いきなりですが、本題に入っていきます。

MSXマガジンの表紙には、英文で、"Magazine for Home Personal Computer System"と書かれています。MSXは発売当初から、ホームコンピュータです! というキャッチフレーズで売られてきています。では、ホームコンピュータ

とは、一体どんなコンピュータなのでしょうか?

文字面だけでいえば、家庭に入っているコンピュータ、ということになります。では、家庭にコンピュータが入る、ということは、どういうことでしょうか? 家族のためになる、人が生活するのに役立つ、ということです。

また、そのシステムの金銭的なものも関係してくるのでしょうか。もちろんいくら使えるものであっても、現在、100万円以上もするものが、すんなりと家庭の中に入りこめる余地はありません。ある程度の値段で、ということも、ホームコンピュータの条件ではあると思います。

現状で考えます。今、MSX、あるいはパソコン全体として考えま

す。どういう目的で、買われているのでしょうか。

ゲームです。ホビーです。この文章の先頭に「残念ながら」とか、「もちろん」とかを入れるのは、その人のパソコンに対する思い入れにより、いろいろと変わりますが、まあ、とりあえず、ゲーム、ホビーです。

それでいいと思います。今は。パソコンとは、中身がからっぽの道具です。ソフト次第で、ある程度は、いろんな色に染めあげることができます。

で、今は、ゲームの色が、濃いのです。それだけです。家の中のMSXで、ゲームで遊ぶ。これも、立派なホームユースだと思います。狭義的に考えれば、それだけでもホームコンピュータといってもい

いと思います。MSXは、購入しやすい価格帯ですから、で、求められているゲームマシンとして、家のテーブルの上に乗っている。ゲームに用途を求めた人にとっては、ホームコンピュータであり続けるわけです。

が、このゲームというジャンルが、ドラ息子なのです。

ここで、いつもいわれる論点が火を吹きます。「MSXはゲームマシンではない」。ゲームというものが持つ、ニュアンスなのでしょうか。

# HOME COMPUTER ・・・とは一体何なのか?





# ビット

結論から言います。MSXは、ゲームマシンではありません。少なくとも、今現在では、ゲームマシンと決めつけてもらっては、困ります。この、決めつける、というところが、ミソです。

ゲームマシンではありませんが、ゲームマシンとしても利用できる道具なのです。そして、その需要が大きければ、ああゲームマシンなんだという「イメージ」になるでしょうし、他の利用価値がクローズアップされれば、ああ〇〇なんだな、ということになるはず。パーソナルコンピュータ全体の流れに沿ったイメージの中か

らの、固定観念なんですから。

まだ、パソコンは、個人向けには、ゲームマシンとして売られています。この、「まだ」というのが、実はくせ者でして、その傾向が、ゆるやかな経時変化をもって、変貌しつつあるのです。

5年前とは、事情がちがってきています。確かに。どうちがってきているかは、次の項で触れます。

MSX2+が発表されました。これで、今生き残っている8ビットCPUのマシンの中では、最高性能の部類に入るでしょう。

わざと、こういう書き方をしてみました。今は、なぜかしらビットという言葉にこだわる時代のようですから。すこし、話題がそれてしまったようですね。



★MSX2+用、画像取り込みユニットの試作品実験風景。背高ノットのカートリッジは配線ビッシリの手作りの品。さて、このユニットが正式に発表されるのはいつ？

## GAME & BUSINESS

よく、ゲームで遊べるマシンのランク付けで、ファミコン(PCエンジン)、MSX、パソコン、というように表現される方がいらっしゃいます。恥ずかしながら(かどうかわかりませんが)アスキーの社内にも、このような考え方の人間はいるみたいです。

これはある意味でうれしい、ある意味で複雑な心境となる、分類方法です。

うれしい、というのは、MSXが1つのジャンルとして、マシンとして認められている、一般的な認知度が低くない、という表れだと認識した場合。消えゆくパーソナルコンピュータがいくつもある中で、理由はどうあれ、MSXというタイトルが割って入っているという点に着目した場合です。

複雑な心境というのは、MSXイコールパソコンの等式が成り立っていないところです。MSXはパソコンです。等式が成り立たない場合には、おそらくPC-9801とか、そのあたりのマシンがひきあいになって、不等号になっているのだと思いますが。

わからないでもないのです。もう3年ほど前、ファミコンと同価格帯での競合合戦のときの記憶がそのままフリーズされている人は、そうになってしまうでしょう。

値段は安いほうがいい。安くなれば、普及する。CDプレーヤーなどは、そのいい例でしょうね。最初、10万円とか20万円とかした定価が、ソニーのディスクマンなどにより、一気に5~6万円台まで下がった矢先に、爆発的な売れ行きを見せました。もう洋楽はレコードで出さずに、すべてCDによって発売します！ といったレコード会社も出てくるぐらいですから、今や。やはり、安いほうがいいのです。

MSXの場合は、その価格帯が、やや問題でした。ソフトの互換性と複数社のハード発売のために、安いものはほんとに安く、高いものは10数万円と、機能的には大きなひらきがありながら、MSXというジャンルにくくられている。

ゲームだけに絞れば、安いものも高いもの同じ動きのパソコンです。カートリッジソフトの場合は、カートリッジボン！ で、まったく同じゲームで遊べるのです。そうすると、安いほうがいいや。こうなるのです。

そこで、次のステップに移るのです。時代は流れます。特にコンピュータ関係の業界では、1年、いや半年、いやいや3ヵ月で、その状況は大きく変わります。

チップ製造の技術もそうですが、いいソフトが1本出る出ないで、その器、つまりハードの価値が変わってしまうのです。

その波は、ワープロマシンの普及という季節で、とりえず階段を一段、上りました。

売れたし、売れてるし、今でも。4~5万円台、そして10万円前後のものが売れ行きがいいそうです。

ワープロにしたい。これはもちろん、どのMSXも、拡張すればワープロになるとはいえ、キーボー

ドの形状やら、メモリの問題やらで、すべてのMSXハードでというには、語弊があったのである……。

ま、これは一例にすぎないが、ビジネスユースを目標している人には、MSXは、ゲームマシンにしかならなかったにちがいない。でも、最上位機種、いろんな機能やオプションが内蔵されている、特定の機種を充実させているMSXマシンなら、ゲームはもちろん、スモールビジネスにも十分対応できているのです。

5年前とは大ちがいです。パソコンのビジネスユースとしての売れ行きが好調です。あるいは、教育にパソコンをという動きが、本格的になりつつあります。

これが今のパソコンの流れです。5年前では、ゲームゲームで、よかったのです。しかし、今では本格的に、上っ面だけではなくて、本当にビジネスコースに対応できるパソコンが求められています。

MSX、MSX2、そしてこのたびのMSX2+。MSX2+なら、ソフトさえいいものが出れば、ものにはなるとおもいます。

## MSXは健康パソコン



# 互換性を唱えて

## 互換性と将来性、 道具としての展望

MSX、MSX2、MSX2+とステップアップしてきました。そしてそのすべては、アッパーコンパチブルとなっています。つまりどういうことかということ、MSX対応のソフトは、MSX2、MSX2+でももちろん走りますが、MSX2+専用のソフトは、MSXやMSX2では走らないということ。

そして、いろんなメーカーから発売されているどのハードでも、基本的構造は同じ。A社のMSXもB社のMSXも、CというMSX対応のソフトは、同じように動かなければならない、わけです。それが互換性。この互換性は、ずっと守っていかなくてはなりません、ハードの設計に関していえば、互換性を保ち続けることは、やはり大変なことです。制約が多くなるからです。

しかし、MSXは互換性が個性のコンピュータ。これからさらに、MSX2+に続くものが発表されたとしても、互換性というものは、保ち続けられていくことでしょ

う。MSXの個性といえば、カートリッジスロット。今でこそディスクドライブの普及率が上がってきているので、ディスクのソフトも数多く発売されているが、当初は、カートリッジがソフトのメインサプライアイテムだったのです（もちろんカセットテープにデータをセーブ、ロードというのがありますが、印象的にも、信頼性からしても、MSXはカートリッジというイメージが大きい）。

MSXの開発部隊の人間に聞いたところ、MSXとはよく出来たマシンで、およそたいのことは、カートリッジスロットを介してできるように作られている、そうです。ソフトは言うまでもなくもちろんのこと、ハードの拡張も、カートリッジスロットに、いろんなものをボコボコ突っ込んでいくことにより、さまざまな機能を持たせることが可能です。

ゲームをさせば、ゲームマシン。ワープロソフトをさせばワープロ。モデムカートリッジをさせばターミナル。カートリッジを手軽な形でぬきさしして、その機能を変え。カートリッジを手でむんずと

つかんで、ボコッ。このプロセスが、前出のホームユースにつながるものではないかとも思うのですけれども。

パソコンの、イコールMSXのという意味ですが、ゲームマシン以外としての用途を考えてみます。

ワープロ。これは、かなり家庭に入り込んでますし、これからも増え続けることでしょ。会社においては、ワープロは当たり前のもとなり、見積り書や企画書などは、ワープロ書きでないと見向きもされない——とまでは言わずとも、読み手受け取り手の感覚は確かにちがうと思います。

説得力の点で。

手書きの書類と、ワープロによる製作の書類。見た感じの信頼性や説得力が、なにかしらちがうものですね。これは実際のお話。企画書なんか、内容はそこそこでも、ワープロで打つときゃあ通りやすい——オーバーに言うと、こんな感じですよ。

オフィスでは当然。では家庭では？ どういう使われ方で購入されているのでしょうか？ ビジネスマンさんや個人商店さんが、家で書類を作るのに使う。そして、暑中見舞とか年賀状とかお礼状とかの使い道、なるほどねえ。ホームユースですね、そうすると、まさに、

学校のレポートとか、宿題提出なんかに、ワープロが本格始動するには、そんなに時間のかからないことかもしれません。

ワープロに関しては、ある程度というか、かなり市場は開けていると考えられます

次にパソコン通信。これにも、興味を持っている人は大ぜいいます。開かれた市場でしょうか？ はっきりいって、まだまだこれからでしょう、通信は。端末側のパソコンには、ほとんど、問題はありせん。というか、現状でも十分間に合います。問題は、情報提供者とネットの運営側です。莫大な費用がかかるわりには、内容が

ない。まだブルジョワの遊び、みたいなノリ。ネット内の情報で、角のスーパーマーケットの食パンが安く買えるというレベルにまで視点が下がってこない、電話やビデオのようにはならないでしょう。

実は、ワープロと通信は、密接な結びつきがあります。通信を利用する、ネットに入ってメッセージを伝えるあるいは自分が情報提供者になる、といった場合には、ワープロの機能、文章の入力がなめらかに、す早くできないと、あまり有用ではなくてしまうのです。ネット自体が。

以上の2点の使い方には、両方ともキーボード入力になれないとだめ、という要因がつかまいます。これからのパソコンのホームユースは、案外単純に、キーボードになれて、文章入力が早くなるという目的のために、なんていうところにあるような気がします。

それから、通信の延長線上にありますのが、電話とファクシミリですね。以前までは事務所などにしかなかった留守番電話も、今では一般家庭にどんどん入っています。便利だから、留守でもメッセージを伝えられるから。値段もそんなに高くないから。今、具体的に、パソコンが電話と、音声データとしての結びつきがどのようにできるかという、ありきたりな、インテリジェント・テレホン・ステーションとして……などとは言えませんが、発展していく可能性はあると思います。

そして、ファクシミリ。ファクシミリも10万円を切る時代です。

通信・ワープロ・それから



★MSX-Write II。これをスロットにイン！するとワープロに。この物理的な手軽さも互換性ととも継承していければと思う。それがMSXの個性たるものなのだ。



一般家庭に入り込んでいるようです、すでに。家庭学習として塾の添削に使用されていたり、買い物情報を流しているお店があったりと、ファクシミリは案外、ホームターミナルに、一番近い位置にいるのかもしれません。

パソコンとファクシミリ。別に紙の上に情報を載せなくてもいいわけで、紙のかわりにブラウン管のマスク面を使えばいいと考えても、不思議じゃありませんね。

## ホビーユースで、 いろんな使い方は？

ビデオの普及率は、2軒に1台を超えました。ビデオカメラも、結婚祝いとか、子供が生まれた記念になどというきっかけで購入する人がふえているそうです。自分で撮った映像を自分で編集する。アルバムのかわりに。

今のカメラに、簡易テロップが装備されている、なんていうところからしても、MSX2+の発色数を利用して、テロップとしての活用法をもう一度検討しても、おもしろいかもしれない。ここ1年で環境は変わっていますから。

また、MIDI、つまり音楽関連のシステムのコアとなるべく、新たなインターフェイスを考えてみる、というのもいいと思うんですが。シンセサイザーも、高音質のものが安価で手に入る時代になってきましたので。

さて、ここからがまとめです。MSXマガジンとしての、結論です。

MSXをさらに道具として、先を鋭くさせていきたいと思っています。遊べるゲームが多いコンピュータとしての一面では、新作情報、徹底解析など、ゲームを楽しむためのデータを、これからも充実させていきたいと、考えます。やはり、まだ、ゲームは柱です。



■これは、MSX2+のプロト。バラックキットではない。これがあって、各種MSX2+のハードが生まれてくるわけなのだ。

ゲームに関連して、それじゃあ自分でゲームを作ってしまう、という意図で、各種ツールを今後紹介、販売(TAKERU等で)していきます。BASICを覚えたり、マシ語を覚えたりだと、自分の作りたいゲームを完成させる前に、あきらめてしまうことが多すぎて前には進みません。それならば、ある程度の器は用意して、もっともクリエイティブな部分に力を入れてもらう。コンピュータの中身がわからなくても、ゲーム製作マシンとして、道具として使ってもらおう。現に、『吉田工務店。あたりでは、何十という市販ソフトに劣らない出来のものが寄せられています。

それは別に、コンピュータ言語を無視するということでは、けしてありません。今後は、すこしずつ、また、力を入れていこうと計画を立てています。MSX2+が、そういった意味で、MSX2に比べて使えそうなマシンですから。

この5年目で、すこしまた、転機が来ました。この機を利用して、

MSXマガジンは、さらにいろいろと実験——と申しますか、やることは何でもやってみようと、いろいろな企画を目下検討中です。いきなりブツ飛んで、ハードの製作記事など開始するかもしれませんし、ビジネスソフトに注目してみたりとか……。その動きが、業界内の活力の種子のようなものになれば、これ幸いです。

つきましては、これからもさらに、読者のみなさまのご意見、ご希望、アイデア、MSXを使い込むに際してのノウハウなど、ご投稿いただければ、今後の編集の参考

にさせていただけると思います。いきなり、住所なんかも書いてみたいと思います。

あて先  
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
5周年記念意見係

MSXというコンピュータが、時代の波動と合致しつつ、いろいろと形を進化させながら道具として動き続ける。そうなるべく、推進していきたいと思っています。

## 次回はその第2回……

第1回目は、ちとむずかしい話というか、意見記事のような体裁にしてみました。もうこれで十分でしょう。もう、しばらくはこういうことは、やりません。

次号では、5周年キャンペーン第2回目として、一気に軽〜く、

プレゼント企画です。MSXマガジンオリジナルグッズプレゼントをはじめ、原稿書いてレレレのレ企画(仮題)など、盛りだくさんで5周年をお祝いしようとからんでおります。クリスマスでも、あることですし。

## 第3回まで続きます

お楽しみに

# これからどうなるそしてどうする



# MSXゲーム徹底解析

秋も深まり、夕日に映える赤とんぼが美しく、また、夜になると虫たちが演奏しているかのように鳴いている。日本の秋っていいよね。で、今月も徹底解析はかなり力を入れているぞー！

●めぞん一刻・完結篇……………76	●クインブル……………94
●THEプロ野球・激突ベナントレース…80	●蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン…98
●R-TYPE……………84	●ディスクステーション……………100
●イシターの復活……………88	

## 響子さん好きじゃ～!! めぞん一刻

完 結 篇  
— さよなら、そして… —

映画版のストーリーが基となっている『めぞん一刻(完結篇)』は、すべての登場人物が顔を出しているし、前作に比べてイベントが増えている。そこで徹底解析なのだ。

ファンなら絶対に“買い”のアノ『めぞん一刻(完結篇)』がついに発売された。しかもメガROM大容量で、ほとんどがグラフィックに費やされたのではないと思うくらいに絵がイন্দわ。もちろんキミも買ったでしょ、ネ、ネ。

原作を知らない人のために、ちょっとストーリーを説明するからね。舞台は“一刻館”というポロっち下宿での話。五代くん(つまりキミね)はこの管理人である“響

子さん”にホレてしまったのだ。なんとか響子さんと結婚したくて、プロポーズをしたいのだけれど、ここにはいつも2人の邪魔をしてくる、一ノ瀬さんや四谷さん、はたまた朱美さんや二階堂くんたちに阻まれて、思うようにいかない。ストーリーの内容は、原作版よりも映画版に近いみたい。五代くんに与えられた猶予は“8日間”。この時間を上手くつかい、無事に響子さんとHAPPY ENDを!!

### あこがれの響子さん♡



★美人で、優しくって、頭もよくて、プロポーションもいい。まるで絵にかいたような人(だから絵だって)。五代くんは響子さんと結婚できるのか？



★そして、響子さんが怒ったところ。怒った顔もいいので困ってしまう。でもね、お金がなくなっちゃったときとか、お金を貸してくれるのだ。優しい。



■マイクロキャビン MSX2 7,800円(メガROM)



### 一刻館の住人たち



★この人が一ノ瀬さん。けっこう心にグサツとくることを言われるが、根はなかなかいい人なのですよ！



★正体不明の四谷氏。かんじんなどに現われて、いつも邪魔をしてくる。ホントに困った人なのだ。



★昔はキャバレーで働いていたこともあるという朱美さん。五代くんのお姉さんみたいな人だけど……。



★お金持ちで勤のニブイ二階堂くん。高級マンションに住む予定がココに住むハメになる。よう分かん青年。

### たよりになる？ 家族

食料がなくなつたとか、何か困ったことがあったら家族に電話してみるとイイかも。五代くんをホントに心配してくれているのはやっぱり家族だもんね!? 電話

におばあちゃんが出たら、結構重要なことを教えてくれるかも。けどね、ホドホドにしておいてあまりアテにしないほうがイイかもしれないぞ。



その、40がらみの男は、このクラブから麻薬を買ってほしい。じゃあ、リンダともうひとりの女は、麻薬の常習者だったのか？ ま、調べれば、わかるだろう。彼らを管轄の警察に引きわたして、さあ捜査再開だ。91へ。



# 1日目



## 五代くんの1日



まずは1日目、この1日目で一刻館の広さや、コマンドの意味を覚えておこう。朝、起きたらまずは一刻館の住人たちと話をしておこう。けっこうへんなことを言うてくるけどあまり意味のないことなので気にしないように。朝食はやっぱり響子さんと管理人室で食べたいよね。だけど、邪魔な一刻館の住人たちがいると響子さんは部屋に入ってくれないのだ。うーん困った。でも、住人たちにそれぞれ弱点があるようだ。一ノ瀬さんには「お酒」をあげるといなくなるし、また四谷さんには「お金」、朱美さんには「タバコ」、二階堂くんには「パイボ」といった具合。けれど、1日目の朝には、これらのアイテムは手に入らないのだ。

一刻館の回りとかを調べたり、そうだこうだしているうちに、響子さんが「保育園に遅れますよ!」とお弁当をくれるので、そのお弁当を持って保育園に行こう。五代くんは保育園の他にもキャバレーで働いていて大変そうだけど、大変ついでに帰り道にはスーパーや花屋でいろいろなものを買っておこう。後でイイことがあるかも。



五代くんはまず、保育園でアルバイトなのだ。どうも子供に好かれやすいのか、五代くんは人気者だ。2日目は給料が入るのでお楽しみ。

●夜もまた子供たちのめんどろを見なければならぬ。この子たちはホステスさんの子なのね。ホステスも大変。



で、ここパニーでも五代くんは「厚生部長」の名のもとで子供たちのめんどろを見ている。子供たちからは「プキョー」と呼ばれている。ヘンなの。



そして保育園が終わってからはパニーというキャバレーで働くのだ。明日、五代くんはここを辞めるので、ホステスさんたちも残念がっている。



パニーでの仕事も終わり、帰りにはスナック茶丸によってみるといいかもしれない。ここでは「スバグッティーセット」を食べておこう。

## 念願のプロポーズ!! のはずが...



●ホラホラ、今だ、五代言っちゃえよ! と言いたくなるくらいにじれったい。その優柔不断な性格を直さない。



●けど、五代くんも男です。やったあついに響子さんにプロポーズ!! しかし、悪夢のような現実が……。

## 恐怖の宴会



●なんでこんな時に!! て言いたくなる。なんと一刻館の住人がなだれ込んできたのだ。ガーン。いつもこの人たちに邪魔されちゃって先に進まないんだから。



●ふうっ。やっとみんなも疲れて寝てしまったようだ。五代くんはぬけだして響子さんにプロポーズをしたいと思うのだけれども。なんかイヤな予感……。



●あんたらいーかげんにしろ!! とどなりたくなる。また二次会の宴会が始まってしまったのだ。いつになったら寝てくれるんだこの人たちは!?



●地獄のような宴会も終わり、やっと五代くんも床につけた。きっと響子さんの夢を見るんだろうなあ。この果報者!!

ふうっ  
やっとセーブ

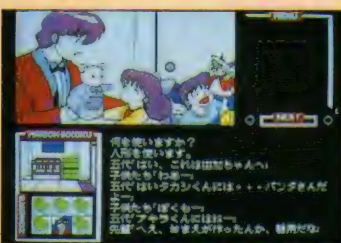


# 2日目

もう、ゲームの進行が分かったと思う所で2日目です。実はこの2日目にとっても重要なことがいっぱいあるのだ。五代くんは保父さんになるための試験を受けるので、キャバレー「パニー」を辞めなければならないのだ。それと、1日目でかなりお金を使ったと思うけど、パニーを辞めるので「お祝い」と保育園の給料をもらえるよ。

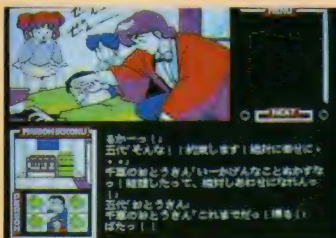
後半はかなりまたお金を使うのでこのお金は貴重。どうしてもお金がなくなっちゃって困ったら、思いきって響子さんに借りなさい。でも借りたお金はきちんと返しておくこと。響子さんにルーズな人だと思われちゃうぞ。それと、もっと重要なのは、この日五代くんは響子さんに「プロポーズ」しちゃうんだ。上手くいくかな？

# ドク

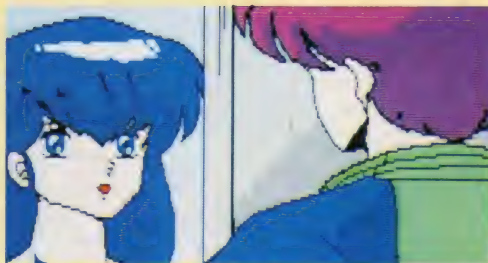


五代くんは今日、ここのパニーを辞めなければならない。そこで、五代くんは自分で作った人形を子供たちにプレゼントするのだ。ホラ、子供たちは喜んでいてしょ。結構五代くんは手先が器用なんだわ。でも、子供たちは五代くんがここを辞めると聞いて泣きじゃくってしまう。だけど、会おうと思えばいつでも会えるから平気だね。で、ちょっと男の子の持っている人形を見てみると、セイレーンだったりするのだ。

なんと、そこへ響子さんのお父さんが倒れ込んできた。どうやら響子さんのお父さんはカゼをひいているようだけど、かわいい娘のためを思って五代くんに会いに来たのだろう。五代くんは、お父さんに響子さんとの結婚の話をするが、あっさりと断わられてしまう。そして、響子さんのお父さんはやっぱりカゼには勝てなかったらしく、バタッとこの部屋に倒れてしまった。五代くんと子供たちは手厚く介抱するけど……。



# 波瀾の2日目



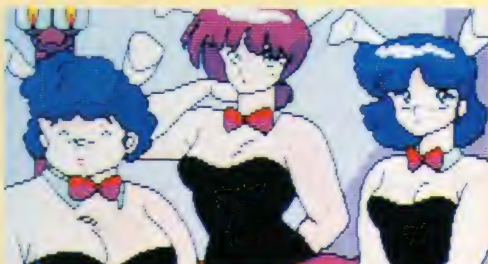
「おはようございます」。と、朝から響子さんの顔を見れるなんてコノ幸せものっ!! 朝は管理室で響子さんと2人きりで朝ごはんを食べたいものだ。しかし、住人の邪魔が入ると……。



保育園の保母さんたち。どうやら黒木さんが近々結婚するそうで、五代くんも結婚という二文字に「ドキッ」としたりする。カンケーないが、私は右から2番目の保母さんが好みだったりする。



しいの実保育園に行く途中、仲むつまじい三鷹夫婦に会った。三鷹さんなんだかんだ言っても、どうやらとても幸せそうだ。三鷹さんもいい人で、五代くんを励ましてくれるぞ。



この人たちがキャバレー「パニー」のホステスさん。五代くんはこの人たちの子供のめんどろをよく見ているので、お礼なんか言われたりする。またカンケーないが右端の人が好みなのだ(?)。

# チックな展開

そこへ偶然、響子さんが訪れてきた。お父さんは一人娘の泣き顔はもう二度と見たくはないという。ここでもた響子さんとお父さんとで一波瀾あるのだが、お父さんは五代くんと響子さんとの結婚を一向に承知してくれないのだ。

お父さんは、また無理をして怒鳴ったりしたものだから力づいて倒れてしまう。五代くんは響子さんのお父さんを背おってキャバレー「パニー」から帰るのだけど……。



# 響子さん登場!



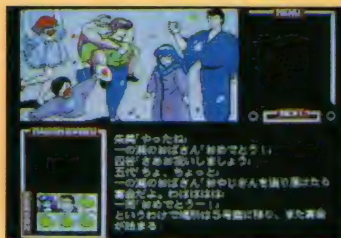
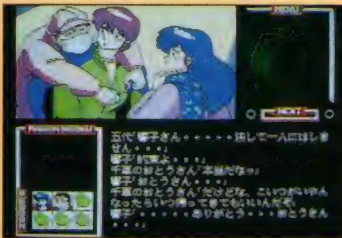
うーん、泣かせるストーリーだわ



そのまま響子さんのお父さんを背  
おいながら一刻館に帰る五代くん。  
お父さんは怒り疲れてか、五代くん  
の背中でお寝してしまった。

ここで、五代くんは響子さんにプロポーズを……。どうやら響子さん  
も五代くんのことを好きだったみたい。  
響子さんの両親は2人の結婚に  
絶対反対のようだけど、愛し合っ  
ていればさっとうまくいくよ。五代  
くんはかならず響子さんを幸せに  
してみせると固く決意した次の瞬間。

えっ!? なんと響子さんのお父さんは起きていたのですでした! 今までの話を全部聞かれてしまい、ちょっとどきまぎする五代ちゃんと響子さん。お父さんは2人の話を聞いて、どうも五代ちゃんと響子さんの結婚をゆるしてくれたみたいだ。お父さんに、「響子さんを泣かせることは絶対にしません。かならず幸せにします」と、約束する五代ちゃん。ホント2人ともよかったね。これで一件落着、丸く納まったと思ったら……。



がーん!! 一刻館の住人たちに一部始終話を聞かれていたのだった。でも、ちと様子が変だ。いつもだったら2人のことをおちょくってくるのだけれど、どうも違うようだぞ。一刻館の住人たちはホントはいい人たちだったみたい。2人が結婚することを祝福してくれたのだ。うーん、よかったね五代くん。

道端では何だからと、一刻館の5号室に向かう一行。あれ？ またしても様子がおかしいと思いきや……。

だ け ど …



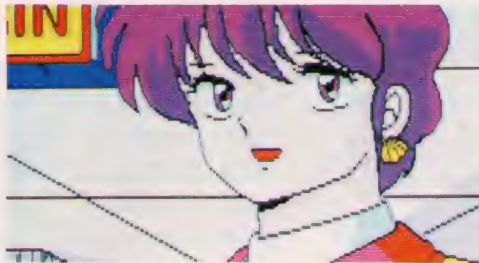
■またしても一刻館の住人は宴会を始めてしまうのだった。この日の宴会はいつになくキョーレツで、二次会三次会では済まない？

3日目

けっこうショックな3日目。いつものように保育園に行って、ちよつと駅に立ちよつてみると……。なんと“こずえちゃん”がいたのだ。五代くんは、響子さんとこずえちゃんの両方を好きだったのだけれども、結局、響子さんと結婚することに決めた。でも、こずえちゃんも他の人と結婚することが決まって、名古屋に引越すそうだ。少しさびしい気もする。

そして、駅から一刻館に帰ろうとおでん屋さんをひょいと見ると、予備校のときからの親友(?)の坂本がいた。坂本は、今はサラリーマンとなって毎日働いているのだけれども、どうも彼女ができないようだ。この日もまた、女にフラれたとつついグチがでしまう。こういうときは、五代くんも付き合いでお酒をガバガバ飲んでしまう。もう、かなり酔って一刻館に帰ってきた五代くんに、響子さんはカンカンに怒る。

出会いがあれば別れも……



酒屋のバイトで知り合ったこすえちゃんとお別れた。なぜって？ ホントはこすえちゃんは五代くんのお嫁さんになりたかったのだけれども、五代くんが響子さんと結婚するを知って、他の人との結婚を決めたのだ。結婚した後は時計坂を離れて名古屋に引っ越してるんだって。

五代くんもこすえちゃんのことを

◆まだ五代くんのことを忘れられないようなこずえちゃん。目がうるんでいるけど、大丈夫？



●別れがづらいシーンです（泣き）

好きだったのだが、今はもう響子さんにプロポーズをしてしまったし、2人と結婚することなんて出来ないもんね。今は笑顔で見送るしかないのだ。「あっ、もう電車が出るから」とこすえちゃんは行ってしまった。こすえちゃんとの思い出もたくさんあったしね。映画を見に行ったり、夕食をごちそうになったりと。

けど、人と人にはいつかは別れなくちゃならないときがくるのだ。いつまでもクヨクヨしてないで元気を出しなさい。こすえちゃんもどうぞお幸せに。

そして、家路につく五代くんだったが、おでん屋に座っている人に見覚えがあるぞ……。まさか、やはり坂本だったのだ。



◆ スチャラカサラーマンの坂本  
また女にふられたようだ。人生には  
不幸もつきものだ。元氣だせよ!!

4日目以降は自分で  
ガンバッテみてね!

「うっ!」とつさの判断で、キミはどうするか! 腰のブラスターで反撃するなら134へ。鉄の扉のところまでとんで逃げる、というのであれば109へ。さあて、瞬間的にどちらを選択するか。



# 激ペナ

とまた略したのだ!!

# パコンパコン! トー

## 全国64チームの熱戦の火ぶたが切って落とされた!

みなさん、お元気ですかー。鼻にかかった声をとどろかせて、たった今、パコンパコントーナメントの開会が宣言されました。いよいよです。いよいよチャンピオン・フラッグを賭けた熱き戦いが始まるのです。

全国から送られてきたチームデ

ータの数は、なんと総計2,431通! できればみんなこの大会に出場させてあげたかったんだけど、さすがに2,430試合を行なうだけの根性は待ち合わせてなかったために泣く泣く64チームに絞らせていただきました。応募者の中には、1人で何10通も送ったのに出てい

ないじゃないかっ! とお怒りの方もいらっしゃると思いますが、運がモーレツに悪かったんだ、と思っていさぎよくあきらめてください。え、いやだって? 許してよ東京の原田くん。

それにしても、みなさんの野球に対する関心の高さに驚いてしま

いました。やっぱり、野球は相撲と並ぶ、日本の国技なのかなー、なんて思ってしまいます。今度どこからエディット機能つきの相撲ゲーム出さないかなあ。まあ、そんな話はさておいて、激ペナ・パコンパコントーナメント。ただ今プレイボールです!

### Aブロック

一般的に投手戦が目立った。中でも「LUCKEYS」のエースのぐっどは、1回戦2回戦と連続して完投、3回戦でも8イニングを3点に抑えるなど、防御率3.09と安定したピッチングを見せた。そんな中で、「CRY12」は1回戦が30安打の18点、2回戦が20安打の11点と豪快に打ちまくったのがひときわ注目を集めた。ブロック代表の「SUPER AHOS」は、貧打ながら毎試合接戦をものにする勝負強さが光った。

がにの勝越しホームラン



#### LUCKEYS—SUPER AHOS

L 0 0 0 0 3 0 0 1 0 4  
S 0 1 1 1 0 2 0 1 X 6

勝：まぐなむ S：しんかんせん  
敗：ぐっど 勝打：ざりがに

小刻みに得点したSチームが逃げ切った。一度は追いついたLチームはエースぐっどの不調が誤算。

### Bブロック

白熱した好試合が多く、なかなか見ごたえのあるブロックだった。特に目を引いたのが、1回戦の「MAYONNAIS」対「BIYOUJAKUS」戦。Bチームは7回表までに10点差をつけられながらも土壇場で追いついて、延長15回でみごとにサヨナラ勝ちをおさめた。1回戦で延長12回の接戦の末勝った「DOGS」は、2回戦以降は投打ともに好調で、まったく危なげなく勝ち進み、ブロック代表の座についた。

1回裏無死2、3塁、ば



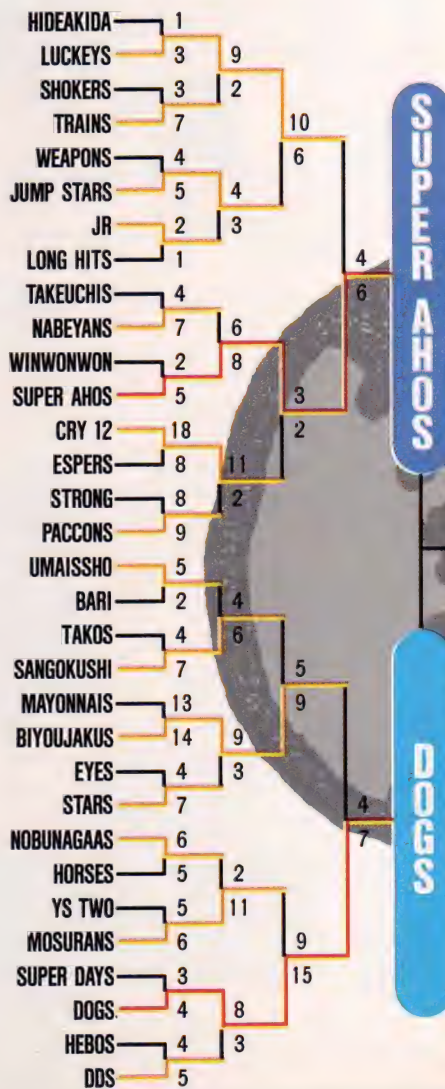
#### BIYOUJAKUS—DOGS

B 1 0 1 0 0 0 2 0 0 4  
D 6 0 0 0 1 0 0 0 X 7

勝：はすきー S：まらみゆーと  
敗：えいず 勝打：びれにあん

1回に8本の長短打で一挙6点を奪ったDチームの完勝。Bチームは先制点を取りながら守り切れず。

奈良県 矢追秀明  
山口県 吉井秀希  
京都府 松本寅一郎  
三重県 野仲武史  
秋田県 佐々木章  
福岡県 黒木太雅  
埼玉県 大野泰央  
大阪府 堤義和  
愛知県 竹内通  
兵庫県 鍋谷修平  
千葉県 市川武清  
千葉県 秋山賢次  
岡山県 大楠香織  
愛知県 相良修二  
大阪府 松折元宜  
埼玉県 原和広  
北海道 二階堂孝彦  
熊本県 中村将治  
愛知県 横田昌之  
愛媛県 松村優子  
島根県 山根隆樹  
奈良県 垣内豊  
兵庫県 増田宏充  
山口県 高井宏  
千葉県 片山健太郎  
神奈川県 栗栖淳  
愛媛県 藤貴晃  
神奈川県 人見貴行  
香川県 古川修  
岩手県 高田英俊  
埼玉県 川田順一  
熊本県 三浦幸治





# ナメント



◆憧れの南青山パソコン球場。ここから数々の熱く燃える青春ドラマが生まれてくるのだあ！

KOZU HETAS					
2	AICHICITYS	愛知県	瀬戸幸二		
5	10 WAKATORA	徳島県	奥村幸明		
17	6 HISTORIES	神奈川県	小笠原弘典		
9	7 PIYO PIYOS	Mマガ編集部チーム			
3	14 JR	兵庫県	大谷雅文		
6	4 MAISONS	北海道	橋場智明		
8	11 DISCUSS	和歌山県	川端康之		
7	7 ZODIAC	神奈川県	馬場武徳		
10	10 ZHONGGUO	大阪府	辻村浩昭		
1	13 SEISU	北海道	松本賢尚		
5	11 KOZU HETAS	大阪府	池田宗人		
6	5 PUSANS 3	千葉県	福田昌弘		
2	7 SOLARS	石川県	和佐田覚		
1	6 TAMIYAS	岐阜県	桑原正美		
9	5 NISSANS	神奈川県	河内浩		
4	4 PAPUREX	愛知県	田阪洋一郎		
2	2 MAZICS	長野県	森田寛		
4	8 SAZAE SANS	島根県	三島久和		
17	13 SEIBULINES	東京都	川島みえこ		
7	7 HISTORY	香川県	久保嘉瑞宜		
5	5 THE RIVERS	大阪府	吉岡里江子		
6	9 AIDOL POW	静岡県	藤井武俊		
12	2 SCRUM	富山県	宮崎博		
5	5 HUNTERS	群馬県	新井直美		
9	9 SHINCHANS	群馬県	野田伸市		
14	7 JEDI	北海道	林春江		
7	8 CARS	千葉県	嵐寄肇		
7	7 MUSICS	北海道	熊谷康二		
3	3 BUSHOS	長崎県	小宮淳一郎		
15	15 PARODIES	北海道	重金知明		
4	4 MAISONS	東京都	守谷天彦		
3	3 THE GAJIN	石川県	上坂経英		

## X PIYO PIYOSまさかのコールド負け

7月号の時点よりさらにパワーアップ、万全の態勢で大会にいったはずの“PIYO PIYOS”。あわよくば優勝……なんて声もあったのに、結果はぶざまなコールド負け。それもわずか1回で、最短試合時間の5分を記録するおまけつき。誰だ！ こんな弱いチームを作ったヤツは！ ブツブツ。



## Cブロック

一方的な展開の試合が多かったので、見ていて緊迫感に欠けていた。編集部代表として特別に出場し、優勝が期待されていた“PIYO PIYOS”は、3回戦までは圧倒的な強さを見せていたものの、準々決勝であっけなくコールド負け、思いきり期待を裏切った。一方、“KOZU HETAS”は予想外の猛打を見せ、圧倒的な強さで勝ち残った。チームエディットのむずかしさを再確認させられたブロックだった。

◆1回表1死2塁、いけだのタイムリーヒット



### KOZU HETAS—PIYO PIYOS

K 10 | 10  
P 0 | 0

勝：さきやま 敗：ひゅうま  
勝打：たかざし

きわめて珍しい1回コールドゲーム。Kチームは初回になんと13安打を集中。Pチームは寝ていたのだろうか。

## Dブロック

けっこう派手な打ち合いが多かった。“SHINCHANS”は3回戦までに12本もホームランを放つなど豪快さが目についた。また、“SEIBULINES”は3回戦で惜しくも敗れたものの、3試合で74安打を放ち、チーム打率も5割1分と、参加64チームの中で唯一5割を超える強力打線が光っていた。ブロック代表の“HUNTERS”は、打つときと打たないときの落差がかなり激しかったが、比較的楽に勝ち進んだ。

◆5回裏2死満塁、さろんの逆転タイムリーヒット



### SHINCHANS—HUNTERS

S 0 | 1 0 0 0 0 0 1 | 2  
H 0 | 0 0 0 4 0 0 0 | 4

勝：ぐん S：さんだー  
敗：のらおお 勝打：まもら

序盤は投手戦だったが、Hチームが5回の集中打で試合を決めた。Sチームはわずか7安打では勝てない。





# 大会もいよいよ佳境に入って準決勝だ!

SUPER AHOS									
BA	NAME	LR	打	率	HR	RUN	打	率	HR
1	たかだ	R	1	.000	0	0	1	.000	0
2	いーよう	R	1	.000	0	0	1	.000	0
3	すたらん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
4	ろーそん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
5	すぺんさー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
6	あーのど	R	1	.000	0	0	1	.000	0
7	しんしん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
8	かんう	R	1	.000	0	0	1	.000	0
9	さわだ	R	1	.000	0	0	1	.000	0
10	ろ	R	1	.000	0	0	1	.000	0

足の速いバッターとホームランバッターを交互に並べた、かなり極端なチーム作りをしている。一見するとかなり打ちそうだが、チーム打率が3割7分8厘と意外と打たない。しかし、チーム本塁打が9本と、長打力があるのが魅力である。

KOZU HETAS									
BA	NAME	LR	打	率	HR	RUN	打	率	HR
1	ろーそん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
2	すぺんさー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
3	あーのど	R	1	.000	0	0	1	.000	0
4	しんしん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
5	かんう	R	1	.000	0	0	1	.000	0
6	さわだ	R	1	.000	0	0	1	.000	0
7	ろ	R	1	.000	0	0	1	.000	0
8	すたらん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
9	いーよう	R	1	.000	0	0	1	.000	0
10	たかだ	R	1	.000	0	0	1	.000	0

なんでこんなチームが勝っているの? と言いたくなるようなチーム作り。3割打者がわずか2人しかいない、打率の値を375も余しているが、なぜかヒットが出やすい。チーム打率4割3分5厘、本塁打8本。投手力にやや難がある。

## SUPER AHOS—DOGS

S 0 0 0 1 0 0 0 0 2 | 3  
D 0 1 2 0 2 0 1 1 X | 7

勝: はすきー 敗: まくなむ  
勝打: ぼくさー

Dチームが毎回の全員安打を記録するなど、猛打をみせて圧勝。2回にぼくさーのタイムリーヒットで先制したDチームは、続く3回にはこりーの2ランホームラン、さらに5回には5連打で2点を奪うなど、効果的に得点を加えていった。Sチームも2本のホームランで食い下がったが、はすきーとくれーとてんのリレーにかわされた。

2回裏1死2塁、ぼくさーのタイムリーヒットでDOGSが先制する



3回裏無死1塁、こりーの超特大2ランホームランが飛び出す

DOGS									
BA	NAME	LR	打	率	HR	RUN	打	率	HR
1	はすきー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
2	まくなむ	R	1	.000	0	0	1	.000	0
3	ぼくさー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
4	くれー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
5	てん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
6	はすきー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
7	まくなむ	R	1	.000	0	0	1	.000	0
8	ぼくさー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
9	くれー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
10	てん	R	1	.000	0	0	1	.000	0

チーム打率が4割1分8厘、チーム本塁打が5本。上位から下位まで切れ目のない打線が売り物で、3回戦のMOSURANS戦では8回に9人連続ヒットという離れ業をやったのけた。また、接戦にも強みを発揮するなど、かなりの実力派チームである。

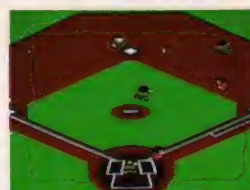
## KOZU HETAS—HUNTERS

K 3 1 0 4 1 0 0 0 2 | 11  
H 5 4 2 2 1 3 0 0 X | 17

勝: ろっしゅ 敗: さきやま  
勝打: さろん

両チーム合わせて54安打が飛び交う乱打戦になったが、Hチームが打ち勝った。Kチームは初回に5連打で3点を先制したものの、その裏すぐにすぺんさーやさろんのヒットで逆転され、必死の反撃も及ばず敗れた。Hチームのすぺんさーは、サイクルヒットを記録するなど6打数5安打7打点と打ちまくり、勝利の原動力となった。

1回裏2死2塁、さろんが逆転のタイムリーヒットを放つ



6回裏無死1塁、すぺんさーが試合を決定づける2ランホームラン

HUNTERS									
BA	NAME	LR	打	率	HR	RUN	打	率	HR
1	すぺんさー	R	1	.000	0	0	1	.000	0
2	さろん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
3	あーのど	R	1	.000	0	0	1	.000	0
4	しんしん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
5	かんう	R	1	.000	0	0	1	.000	0
6	さわだ	R	1	.000	0	0	1	.000	0
7	ろ	R	1	.000	0	0	1	.000	0
8	すたらん	R	1	.000	0	0	1	.000	0
9	いーよう	R	1	.000	0	0	1	.000	0
10	たかだ	R	1	.000	0	0	1	.000	0

チーム打率が4割5分1厘と超強力打線を誇る実力派チーム。4番のすぺんさーを軸に、豪快に打ちまくったときの強さはすごい。しかし、チーム本塁打がわずか3本で、長距離打者がすぺんさー1人しかいないところが難点である。

## 激ペナ記録室

### 打率

- ①さわだ(KOZU HETAS).....750
- ②たかだ(KOZU HETAS).....650
- ③いーよう(SHINCHANS).....647
- ④すたらん(PIYO PIYOS).....643
- ⑤ろーそん(HUNTERS).....633

### 本塁打

- ①がう(PACCONS).....4
- ①かんう(SANGOKUSHI).....4
- ①しんしん(SHINCHANS).....4
- ①ろ(SUPER AHOS).....4
- ①すぺんさー(HUNTERS).....4

### 打点

- ①すぺんさー(HUNTERS).....15
- ②しんしん(SHINCHANS).....10
- ③かんう(SANGOKUSHI).....9
- ③あーのど(PIYO PIYOS).....9
- ③ろ(SUPER AHOS).....9

### 連続打席本塁打

がう(PACCONS).....4

### 連続打席ヒット

すたらん(PIYO PIYOS).....7

えこだ(SEIBULINES).....7

### サイクルヒット

もうちょう(BIYOUJAKUS)

すぺんさー(PIYO PIYOS)

### 1試合最多打点

あーのど(PIYO PIYOS).....8

### 連続打者本塁打

PIYO PIYOS.....3

### 連続打者ヒット

DOG.....9

### 最長試合時間

MAYONNAIS—BIYOUJAKUS...52分

### 最長試合時間

KOZU HETAS—PIYO PIYOS...5分

## 優勝者にインタビュー



パコンバコントーナメントの栄えある優勝者の高田英俊くんは、岩手県は九戸郡に住む16歳の高校2年生。では電話でインタビューしてみましょう。あら、お風呂に入ってたの。こりゃ失礼。ではもう一度。おめでとう。「えっホントですか? 何度も作り直したのがよかったのかな?」いやー、アッパレでした。

## そして

大会通算安打数が1948本、通算本塁打数190本、そして平均試合時間が28.6分という記録を残して、激ペナ・パコンバコントーナメント



★パコンバコントーナメントは、われわれに深い感銘を与えた……かもしれない。





# 愛と感動を呼ぶこれで最後の決勝戦だ!

## DOGS—HUNTERS

D	0	0	3	0	0	0	1	0	0	4
H	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1

勝：はすきー

S：くれーとてん

敗：ぐん

勝打：ばーなーと

パソコンバコントーナメントの最後をかざる決勝戦は、3回に3点を先制した“DOGS”が、そのまま逃げきり優勝を決めた。DOGSのみなさん、おめでとございます。



◆3回表、1アウト2塁3塁。Dチーム4番のばーなーとの打球は右中間スタンドに一直線、先制3ランホームランとなる

## 栄冠はDOGSの頭上に輝いた

### 決勝は投手戦

はい、決勝戦の様子はここ、南青山のパコンパコン・スタジアムから、実況ナマ中継でお送りしたいと思います。

さて、1回表のDチームの攻撃。2番のこりーがセンター前ヒットを放ったものの、後続が倒れて無得点。その裏、Hチームは1、2番の連続ヒットでノーアウト1、2塁と、絶好の先制機を迎えました。しかし、頼みの綱のクリーンアップトリオがいずれも凡退です。いやー、もったいないですねえ。

2回は両チームともに三者凡退。そして3回表、Dチームはツーアウトながら2塁3塁と、大きなチ



◆さあ、いよいよ決勝戦のプレイボールです。はたして優勝するのはどちらのチームか？ 手に汗にぎる一瞬です。

ヤンスです。ここでバッターは4番、主砲のばーなーとです。ピッチャー振りかぶって第1球を投げたあ。カッキーン！ 打ったあ。これは大きい大きい大きい、ライトスタンドめがけ一直線！ ばーなーとの先制3ランが飛びだしました！

### 4番の差が明暗分ける

ばーなーとのみことなホームランで、Dチームが3点を先制しました。

さて、追う立場になったHチーム、負けじとその裏にノーアウト1、3塁のチャンスをつかみます。ここでバッターは4ホームー、15打点と大当たりの4番すぺんさー。ここは一気に大量点を得るチャンスです。さあ、2エンド2からピッチャー投げました。打ったあ、いい当たりだ！ しかしショート正面へのライナーだ。飛びだした3塁ランナーも戻れず、ゲッツーです。あー、これは最悪の結果です。その後、両チームともに1点ず



◆9回裏、Hチームは2アウト1塁3塁と粘ったが、代打きーりはあえなくセカンドゴロに倒れてゲームセット

つ加えて4対1で迎えた最終回。2アウト1、3塁でバッターは代打きーり。打った、しかしセカンドゴロ、アウトです。Dチーム優勝だ！ あー、泣いていますねえ。「ワンワン」さすが犬です。それではこのあたりでお別れしましょう。さようなら！

# 大会は幕を閉じたのだった

トは無事に終了しました。みごとに優勝した“DOGS”の高田クン、そして大健闘をした末に、準優勝した“HUNTERS”の新井クン、おめでとうございます。努力のいかなく負けてしまった人たちや、運悪く出場することができなかった人たちはホントに残念でした。

それにしても、若人たちがひとつの目標をめざして突き進む姿は、たとえコンピュータの上でも感動的です！ 血と汗と涙と鼻水がほとばしり、戦いの中にも友情が

芽ばえてくる姿がディスプレイのほうからひしひしと伝わってきます。ウソだと思ふんなら、あなたもチームデータを入力して、実際に遊んでみてごらんない。ホラ、戦士たちの熱い息吹きが手に取るように感じられるでしょう。そうです、そこです。そこにこの大会の意義があったのです。決断して思いついたんじゃないぞ。いやー、有意義な大会だった。



◆ぜひ再戦を！ という声があったら考えてみるかもしれないのでヨロシクね。

大会はこれで終わり。要望があれば第2回もやるかもね。ベスト4には記念品を贈ります！



「彼は、これで結構です。」「そうですか。じゃあキミ、隣の部屋で待ちたまえ。」「はい。彼のことは、これですべてわかった。」「じゃあ次は、アランですね。彼のファイルを見せてもらいましょうか？。」「160へ。」





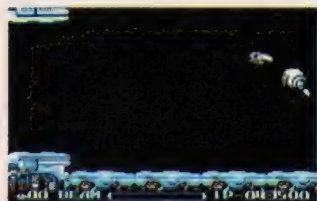
## ボスにやられてしまったあなたに贈る…… 復活パターン特集!!

『R-TYPE』のようなパワーアップ型のシューティングは、ミスした後がひじょーにつらい! まる裸で敵軍のまったくだなかにはほりこまれるのと同じだもんね、まったく逃げ出したくなっちゃうぜ。というわけで今月の徹底解析は、ボスでミスったときの復活パターン特集なのである。

■アイレム MSX 7,300円 (ROM)

### STAGE 1

まずは1面、ドブケラドプスにやられると、ゴンドランを越えて少し行った地点に戻される。上下に砲台が2つずつあるから、とっとと破壊してしまおう。すると、右下からミサイルのPOWアーマー、右上から青色のPOWアーマーと順に出現するから、一番前まで出ていって、急いで回収するのだ。



◆この直後にタブロックが出現する。取ったら波動砲をためながら左下へ逃げ!

その後で、タブロックが3匹登場するのだが、こいつらについては下のコラムを参考にして始末してもらいたい。さてドブケラドプスなんだけど、簡単な必勝パターンを紹介しよう。自機は写真の位置で、しっぽが下がったときに波動砲を撃てば、2発でおしまいだ。



◆弱点の顔が露出した直後に1発目を撃つ



◆しっぽが下がったら2発目を撃つ。楽勝!

### やっかい者タブロックを始末するには

さて、1面でミスって弱くなると、やっかいなのはタブロックだ。これのおかげで、復活はひじょーに困難なのだ。悪いことはいわないから、リセットしてもう一度はじめてや



り直したほうが良いと思うよ。

タブロックの武器は2つ、高速連射弾と誘導ミサイルだ。このうちで、高速連射弾は、画面の一番下にいれば当たらないので問題ないんだけど、誘導ミサイルはかなり問題アリ、なのだ。まあ、撃たれたらもうおしまい、と思って間違いないだろうね。やられないためには、とにかく早く倒すことだ。出現と同時に波動砲、フォースは分離してめりこませ、あとは力のかぎり連射するのみ!!

### STAGE 2

ステージ2はミスると、の一みそのピンづめの直前からスタートだ。右下のほうにPOWアーマーがうろうろしてると思うが、急いで取りに行くと、ピンのかげから飛び出してくるガウバーにぶつかってしまうことになっている。取った後も、せまい通路を急いで通りぬけようとする、下から出てくるガウバーに激突してしまうであろう。とにかくあまり急がないことが大切だ。そこさえ越えてしまえば、しばらくは楽になる。上下からガウバーが飛び出してはくる



◆インスルーがうのようによとやってきたら、波動砲で節を一掃してしまえ!

が、1匹ずつしか出てこないんだから恐るるに足らず。波動砲でいいいにやっつけてあげましょう。

そうこうしているうちにインスルーがやってくるけど、これも長さが短いから、まずぶつかることはないと思う。弾を出す節々を全部壊したら、もう無視しちゃってもいいぐらいだ。ゴマンダー攻略は下の写真を見てちょーだい。

### ●どうしても倒したい場合



◆この位置で、核が出た瞬間に波動砲をたたきこめば4、5発で破壊できるぞ!!

さあ  
ゴマンダーだ  
どうしよう?

### ●時間切れを待つ場合



◆ここにいれば、絶対安全。保証つき。

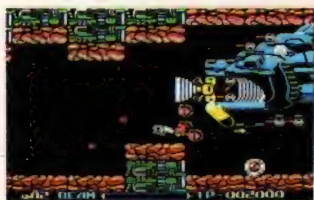


◆こんなこともできるけど倒せない。



## STAGE 3

ステージ3は、どこでミスしてもステージの初めに戻るので、復活はけっこう楽だ。まず、黄色のPOWアーマーが2つ飛んでくるので、これを取って態勢をととのえよう。すると、巨大戦艦の登場だ。まず壊すべきなのは先端の逆噴射



★カタイノズルはこのような料理しよう。

ノズルなのだが、これがカタイ！オリジナル版よりはるかにカタくなっている。のだが、そのかわりなのかどうかは知らないが、オリジナル版にあった3方向貫通弾攻撃がなくなっているの、真下から対地レーザーで壊してやればよい。赤色POWを取るのはそれからしよう。

なくなったといえば、戦艦下部のレーザー攻撃や、後部砲台の貫通弾攻撃、目玉の噴火攻撃もなくなってしまった。どうも、MSX版R-TYPEは初心者向けに設定されてるみたいだね。てなわけで、巨大戦艦はまったく楽勝。あとは砲台をすべて壊してしまえば、もう勝ったも同然だ。

## とどめはフォースを使って！

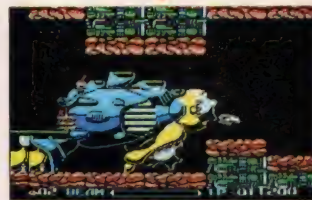


★フォースを切り離し、自機は下へ。

弱点の目玉が露出したなら、もうぐりこんで撃ってもいいのだが、今回はもっとスマートに倒してみよう。やり方は写真のとおりだ。最初はうまくいかないかもしれないが、成功するまで何度でもやってみてくれ。なに、あせることはないさ、砲台は復活しないんだから。



★フォースが左はしについた瞬間に……。



★もう一度ボタンを押せば、このとおり！

## STAGE 4

スタートしたらすぐ下におりよう。こうしないと、後ろから飛んでくるスカルトロンのおかげで、



★この位置でPOWアーマーを回収だ。

POWアーマーが回収できなくなってしまうぞ。出現したフォースはすぐに呼びよせて前につけておけば、もう安心だ。

その後すぐに、ツブツブだらけの場所にやってくるから、下から3分の1ぐらいのところをつき進



★ツブ地帯はこの高さをつき進もう。

んでいけば、対空レーザーとBITが取れるはずだ。出口が見えたらすぐにぬけ出し、フォースを後ろにつけかえ、後ろにさがる。いよいよコンバイラーとの対決だ。

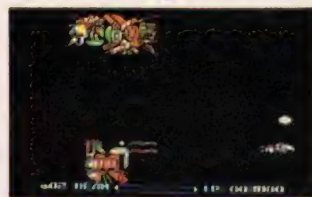
写真のようにフォースをめりこませたら、連射しながら一気に一番前まで進む。コンバイラーはそこで分離するから、下のやつについていって壊してしまえ！次は右のやつを波動砲で破壊！最後に残った左のやつはビットをぶつけ続ければ壊せるけど、わりと危険だし難しいから、時間切れまで

逃げまわるほうが賢明かもね。

ビットをぶつける場合は、左上で静止するときと、下のほうを平行移動するときをねらおう！



★このぐらいめりこませて、一気に一番前まで進むと、なぜか死なないのだ。



★分離したら下のやつといっしょに動いて、とにかく何がなんでも破壊する！！



★1つ壊したら次はこいつを波動砲で攻撃だ！もう1体のレーザーには要注意。

## PART 1

## 男はだまって 対地レーザー

MSX版のR-TYPEで、最も強力なレーザーは何だ？ 対空レーザーに決まってるって？ チッチッチ。まだまだ青いぜベビー。他の機種ならいざしらず、MSX版で最も使え



★対地レーザーはゴマンダーの身体をはって進むから、安全地帯に隠れながら、弱点を攻撃することもできるんだぜ！

るレーザーは、対地レーザーなのさ。なに、信じられないってか。よし、それなら証拠写真を見せてやろうじゃねえか。この金さんの桜吹雪、とっくりその目でおがみやがれいっ！！



★コンバイラーを倒すときは、絶対これが便利だね。ほかのレーザーじゃ、こーうまくは倒せないぜ！ まったく便利だ。



# STAGE 5

ステージ5は難しいぞ!! このゲーム中で最も難しいのはここだ。ここが越えられればもう1周したも同じ、というぐらい難しいので気を引きしめて臨んでくれ。この面は死ぬと、いきなりジータ地帯からスタートする。まずは1個目のジータを破壊しよう。



◆まず、この位置でジータを破壊!

ジータを攻撃するときには、ジータの下端に弾を当てるようにすれば、レーザーには当たらないぞ。そのジータを撃破するとミサイルのPOWが出現するので、前に出て



◆ミサイルが出たらすぐ取るのだ!



◆ジータにぶつからないように。



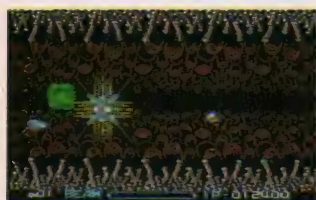
◆急いで取らないと消えてしまうぞ!



◆この場所でパスアを処理するのだ。

## 超ムズカシー!!

ベルメイドに関しては必勝パターンというものがない。とにかく安全地帯がないので、なるべくベルメイドから離れて戦わないと危険だ。フォースを切り離して、ひたすら連射、連射、連射……。波動砲は使うな、とにかく連射あるのみだ。何度も死ぬだろうけど、まあがんばってみてくれ。



◆これが噂の超強力タッグチーム、ベルメイド&タコだ!! 涙が出るほど強いぞ。

いって急いで回収し、そこからムーをよけて上へ。その場所で、飛び上がってくるスピードのPOWを取る。そして、3番目のジータの後ろを通過して下に行き、4番目のジータの後ろにまわりこんでムーをかわす。あとは黄色のPOW

を取るだけだ。ちょっとややこしいが実際にやってみるとわかると思うよ。

あとは、うっとーしーパスアの処理のしかただけど、こいつは誘導ミサイルと同じ動きだから、うまく誘導してまわりこめばOK。

# STAGE 6

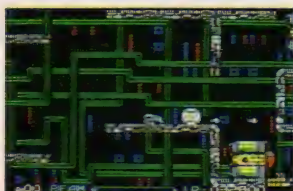
ステージ6はご存じのとおり、敵を撃つというより、敵をかわして進んでいく面だ。オリジナル版でもとても難易度が高かった面で、パターンを見つけなくては絶対にクリア不可能な面だった。

もちろんMSX版もその点では共

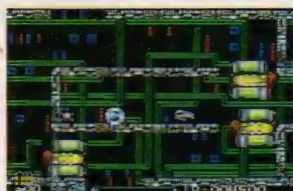
通してるけど、MSX版はオリジナルとは大きく異なっているところがあるのだ。やっていて、あれっさっきと違う、と感じたことはないかな? そう、MSX版ではドップの動きがいかげん、いや失礼。毎回変わってしまうのだ!! まあ、通り道は決まってるから、安全地帯はあるんだけどね。だから、きのう成功したパターンが、今日また成功するとは限らないんだ。

では復活パターンをくわしく説明していこう。スタート地点は、黄色のPOWアーマーが出現するところだ。まずはこのPOWを取りにいこう。すると当然フォースが出てくるから後ろにつける。こうしないと、もう1つのPOWが取れなくなるぞ。少し進むとドップがひっきりなしに上昇しているところがあるが、1匹ぐらいは引き返していくのがいるから、そのすきに上に行き、壁にぴったりくっつきながら前が出る。その壁がとぎれたら急いで逆コの字形の壁の中に入り、フォースを分離させPOWアーマーにぶちあてる! こうしないとPOWは取れないのだ。

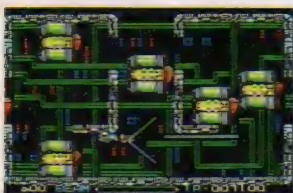
さて、分離したフォースをここで前につけかえたら、自機を下側の壁にぴったりくっつけて、まっすぐ進んでいけば、すぐに最後の部屋に着く。ここに来たら間違ってもドップと真剣にやりあってはいけな。すぐにL字形の壁の下に身を落ちつけ、ただ時の過ぎるのを待つ。これがいちばん美しい。



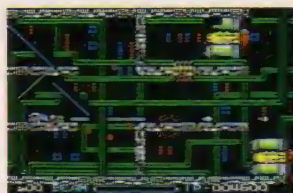
◆取ったら急いでフォースをつける。



◆今だ!! フォースを切り離せ!!



◆安全地帯があるなんて夢のようだ。



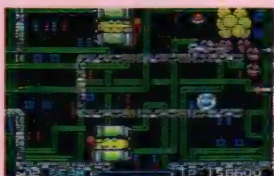
◆あとはこの位置でつき進むのみ!

## PART2

### 男はだまって 対地雷レーザー



◆前から撃つにはあまりにも危険なジータだが、上下からの攻撃には意外とモロイ。そのうえ安全とくや対地雷レーザーを使うべきやないぜ!



◆ドップは倒すと1,000点だけど、弱点が後ろにあったりして、ちょっと倒しにくい。しかし対地雷レーザーならガンガン破壊できるのだ!



# STAGE 7

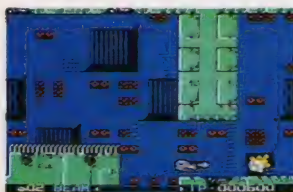
ステージ7といえば、オリジナル版では、復活するのは阪神が優勝する以上にたいへんだ、といわれるくらい難しい面だったんだけど、MSX版はなぜかひじょーに簡単になってしまった。弾数は多いものの、難易度は1面と同じくらいだ。敵の数もオリジナルとくらべると圧倒的に少ないし、爆発する壁もなくなった。早め早めに敵をたたいていけば、すんなりとブ



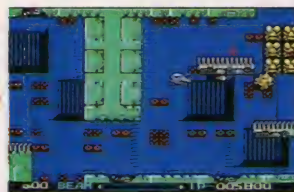
★ビスタフの弾に注意して前へ出る。

ロンクのところまで行ってしまうだろう。

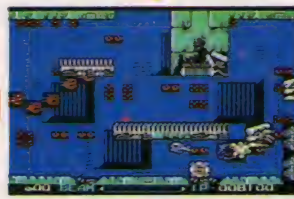
では復活パターンだが、まず下に行ってピンクを全滅させる。次に上にあがりバグの編隊を全部撃ち落としたら、もう一度下においてPOWアーマーとキャンサー2匹



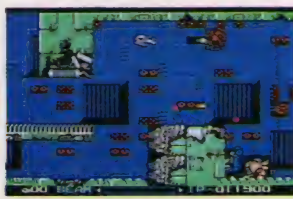
★ピンクなんかにてこずらないよーに。



★このバグも十数匹じゃ意味がない。



★スピードを取ったらすぐ上にぬける。



★バタバタの出現位置を覚えよう！

## 安全地帯かな？



★どこにいるかわかるかな？ここにいれば、とりあえずゴミには当たらない。

ブロンクの攻略法だけど、ここでやっかいなのは、はっきり言って、ゴミだ。オリジナル版とくらべるとスピードと量は減ったものの、安全地帯がなくなってしまったので、かえってめんどくさくなった。

しかし、ゴミに当たらない場所が、1つだけある。それが写真の位置だ。しかし世の中うまくいかないもので、ここだと、ソナーの出す弾に当たってしまうことがあるんだ。でもまあ、逃げまわるよりは、ここにいたほうが安全だと思うけどね。

# STAGE 8

ステージ8は最終面だ。最終面という、とてつもなく難しそうだけど、R-TYPEの場合はじつに簡単だ。地形は単純だし敵キャラもミックンとウィンだけだ。

よって、復活パターンも簡単。スタートしたらすぐに前のほうに出よう。すると後方からミックンが飛んでくるから、まわりこんで撃とう。POWを取りフォースが出現したら、1度後ろにつけ、すぐさま切り離す。こうやって、フォースに自機の援護射撃をさせるわけね。さて、ここまでくると、1つめのウィンが登場するぞ。かわして、後ろにさがろう。ウィンは破壊不能だから撃ってもムダだよ。

ウィンが画面前方で8の字回転ををはじめたら、フォースを前につけ、ミックンを撃つ。途中で、POWアーマーが2つ出現するけど、これは急いで取らないと、ウィン



★このフォーメンションなら、ミックンを簡単にやっつけることができるぞ！

といっしょに消滅してしまうから気をつけよう。

ウィンが消えたらいいよ！バイドの登場だ。ここからがこの面の難しいところだ。フォースはちゃんとついてるかな？フォースがないとクリアはムリだよ。



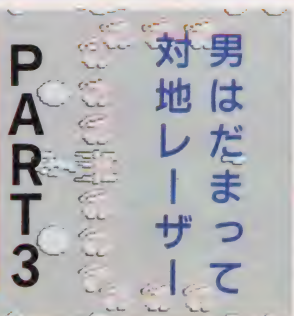
★ウィンに注意しながら、急いで前に出ないと、このPOWは取れなくなるのだ。

バイドの前にはイソギンチャクのようなバリアがあって攻撃を吸収してしまうのだ。このままじっとしていればバイドは無敵なんだけど、やつも息苦しいのだから。ときどきウィンを吐くためにバリアを開くときがある。

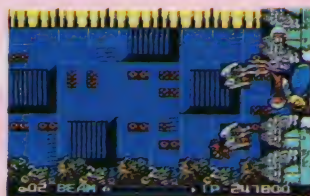


★フォースを切り離しはなしたら、すぐ下に動かないとウィンに激突してしまうぞ！

そのときがチャンス！フォースを切り離し、バイドにぶつけてやるのだ。それが成功すれば、やつはもう死んでも同然、あとはこっちがウィンとミックンをかわしていればいーだけだ。なんとしてでも、もちこたえてくれ！！



★こういう、やっかいなところにいるビスタフなんかも、楽々と倒すことができるのだ。便利さがわかってきたかな？



★最後はきわめつけ、ブロンクと戦うとき、フォースを後ろにつけてこの場所で撃てれば完璧に無敵！！どうだ！





# イシターの復活

## ルームリスト全紹介!! (前編)

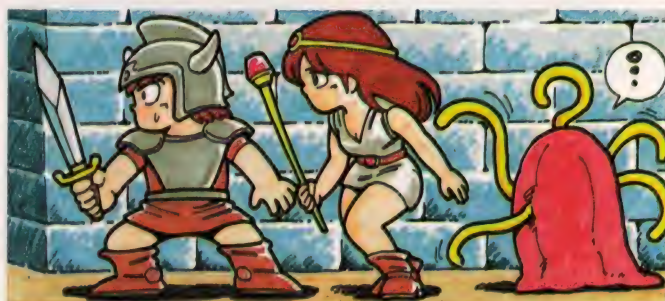
アーケードからMSX2への移植度はピカーの『イシターの復活』。先月の付録ではルームを一部紹介したけれど、「どーせなら全ルーム紹介してほしいよー!」という読者からの希望が多かった。ハイ、わかりました。今月はNo.64までのルームを見せますよ。

■ナムコ MSX2 6,800円 (ROM)

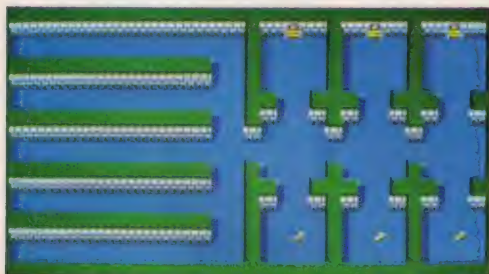
### ルームリストの紹介だ

このゲーム、膨大なデータによって作られているんだよね。カイの呪文、敵モンスターの種類の多彩さ。これがまたこのゲームをおもしろくしているわけだが、その中でも特筆すべきは127もあるルーム数なのだ。各ルームを探索する

だけでも大変なのに、ルームどうしが複雑につながっていて、このつながり方を把握するのが非常に難しい。そこがまたおもしろいんだけどね。でもなるべくなら大変な思いはしたくないよね。そこでMマガとしてはキミの手助けとなるべく、前半までのルームを一気に紹介してしまうのだ!!



## ルーム間のつながり方を把握してしまおう!!



### NO.1 TOP OF THE TOWER

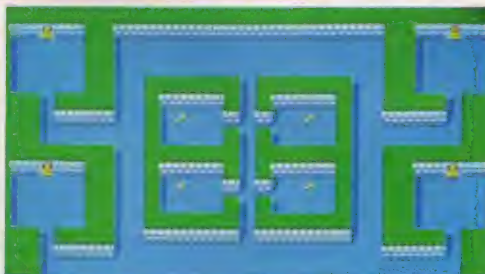
“塔の最上階”。ここからすべてが始まるのだ。ところで先月号の付録のルームとの違い、わかるかな? なんと、カギがあるでしょ。あらこれは便利ですね。



### NO.2 DRUAGA'S GRAVE

“ドルアーガの墓”。ちなみに、墓に描かれたドルアーガが手にしているものは、ルビーメイスというもので、これによって彼は封じられているのだそうだ。

### NO.3 OBSERVATORY



右下にあるドアの横には「入るな、立ち去れ」という意味の看板が立っている。でも入るなって言われたら入りたくなるもの。そんな人はNo.10を見てみましょう。

### NO.4 TREASURE STORAGE



No.1のルームから来られるんだけど、じつはこのドアは一方通行になっている。つまり、もう戻れないのだ。こういうドアはしっかりチェックしておこう。



### NO.5 BANQUET AREA

おお、広い。このルームには3種類のバンパイヤがカイとギルを襲おうと待ちかまえている。でもファイアーボールで逆にやられてしまう彼らであった。



### NO.6 JEWELRY STORAGE

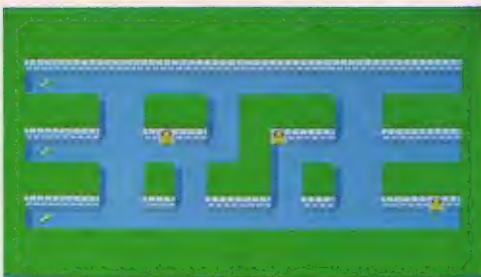
“宝石の罠”というルーム名にしては宝石なんかないじゃないか。強敵バットがいるし、だまされたあ。でもBGMが美しいから許してあげてくださいな。はい。



## NO.7

EMPTY  
GALLERY

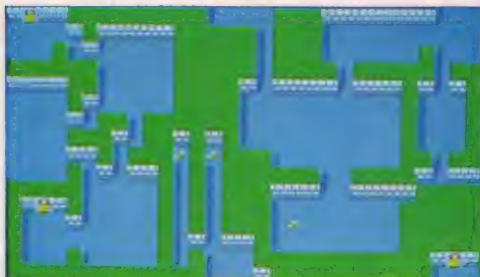
「虚無の回廊」。なんか意味はよくわからんがカッコイイ。グリーンスライムがカギを守っているの、ファイアーボールで倒しちゃえ。スリーブがなくても可。



## NO.8

FOOD  
STORAGE

ここからブラックスライム登場だ。グリーンスライムより少し動きが速い。でもスリーブかけちゃえば人間以下だ（あたりまえ）。経験値を稼いでほしいです。



## NO.9

SHUNNED  
CAVERN

「忌まわしき洞穴」。こういう造りのルームは実際に歩いてみるとかなり広く感じるハズ。ブルーナイトなんかもここから登場するだろう。時間に気をつけて。



## NO.10

LOCKED  
ROOM

No.4の「入るな」という看板を見たにもかかわらず、ここへ来ちゃったアナタ。このルーム、行き止まりなのだ。カイが弱いうちにここにきたら苦戦しますよ。



## NO.11

STORAGE  
CHAMBER

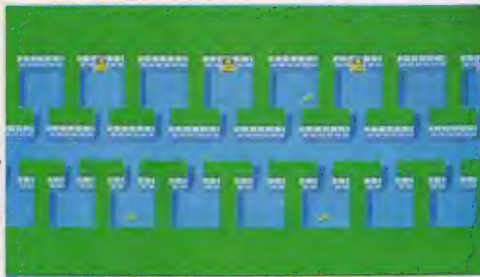
このルームにはバンパイアたちがたくさんいるので全部倒して経験値を稼ごう。ルーム構造も単純だから迷うこともないしね。でもね、一方通行のドアがある。



## NO.12

SLAVE  
PEN

「奴隷の檻」なんてコワイ名前がついてるなあ。ここはね、壁に隠れて見えないカギがあるのだ。ディテクト・モンスターの呪文を使うことをおすすめする。



## NO.13

## SOLARIUM

「日光浴室」。バットがたくさんいるので、プレスの呪文でまとめて倒してしまうこと。こういう場所で使うのが最も効果的なプレスの呪文だ。稼げまっせ。



## NO.14

SECRET  
CHAMBER

「秘密の部屋」。小さいころ、よく仲間と一緒に「秘密基地」とかいった遊び場を作って遊んだよね。しみじみ。んでね、ココはニセのカギが3つもあるよん。



## NO.15

## KITCHEN

「台所」だ。妻が料理を作っている。そのとき、何か熱いものにふれたのだろう、妻は「あつい」と小さな声をだしてひとさし指を耳たぶにさえる。台所だなあ。



## NO.16

CHIEFTAIN'S  
ROOM

「首領の部屋」というけど、そんなに強い敵がいるわけでもない。ルームの形も単純。でもね、ドアとそれに対応したカギが意外と離れているんですよ。



## NO.17

PLAY  
ROOM

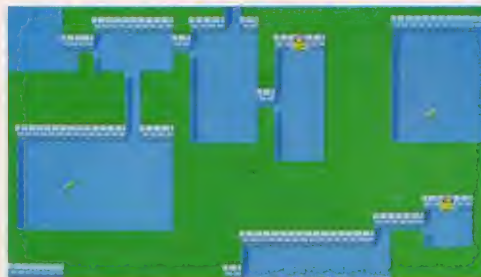
「遊戯場」なのだ。かといって、ゲームセンターじゃないし、パッティングセンターでもない。むろん、雀荘でもない（くどい）。これといった特徴はないね。



## NO.18

SPOILS  
ROOM

このルームに来た途端、目の前にいるスライムが襲ってくるのですぐにスリーブの呪文を使う。そうなりゃあとはこっちのモノ。スライム倒して経験値稼ぎ。



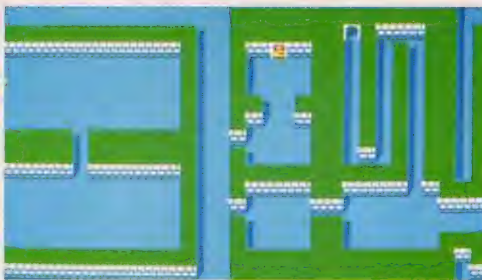
「そうでございますか、それは都合のよろしいことで」、「ん？」背中に、突起物が触れている。ゆつくりと振り返ると、ピストルを持ったボーイがふたり。「こちらにお越しいただけますか？」。はいはい。93へ。



## NO.19

### EMPTY CISTERN

ドアが最初から開いているものがある。ココの駅名は“空の貯水槽”。そう言われるとドアがない場所が下水路のようにも思えてくるから不思議である。うむ。



## NO.21

### SMALL DOME

映画『2001年宇宙の旅』に出てくるディスカバリー号っぽいデザインだな（古い）。こういうルームって見てて楽しいですね。いやまったくその通りですのう。



## NO.23

### WATCH TOWER

ここに出た人はすぐ右に行きカギを取って帰らましよう。No.10と同じ、行き止まりなので無駄な戦いを避けたほうがいいです。バットもいるしね。



## NO.25

### ADEPT'S ROOM

“名人の部屋”。名人とひとくちに言ってもいろんな人がいる。将棋の有段者とか、毎秒16連射ができる奴とか。ちなみに私は14連射ができる（変な自慢）。



## NO.27

### WATER LINE

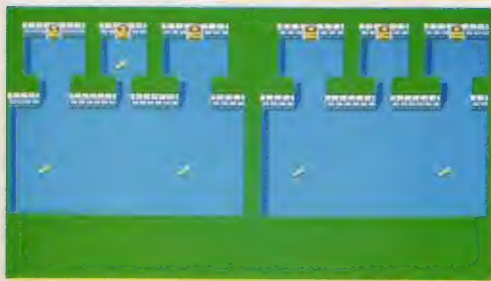
一本道なので迷うことはまずない。レッド、ブルースライムをガンガンやっつけてカギを成長させちゃおう。でも、グリーンウーズにはだけは要注意。



## NO.29

### DINING ROOM

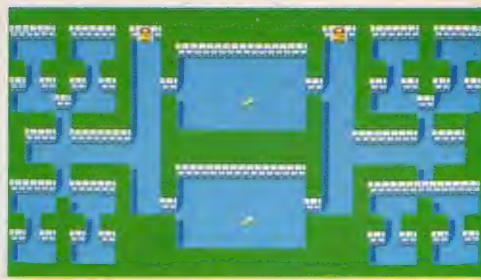
あれれ、同じ部屋が2つ。実際にプレイしていると自分がどちらの部屋にいるのかわからなくなる。こういうルームの形は意外と多いので気をつけるべし。



## NO.20

### REST ROOM

いつもと違うBGM。そうです、ローバーが登場する前ぶれなのだ！この美しいBGM流れるところにローバーありき、なのです。でもココ、トイレなのよ。



## NO.22

### THE STAIRCASE

こちらのルームは時間がたっていくことでしょう。ただでさえ道のりが遠いのに、ブラックバンパイア、レッドスライムが道をはばむのですもの。いじわる。



## NO.24

### PANTRY

別にこれといったものはないルーム。でも道が狭いので慎重に進んでいこう。慣れてしまえば経験値を稼ぐ、というのも悪くない。でも、メイジには注意！



## NO.26

### LARGE HALL

ありやうやう、こんな広いルームもあるんだねー。ゲーム序盤の分岐点でもあるここには、スゴい効果のある宝箱があるので。敵を集めて使うといいみたい。



## NO.28

### PARTY ROOM

その名の通り、ここはブルーナイトとブラックナイトのパーティーが開かれているのだ。ブラック様とブル子との2人の夜はワルツと共に過ぎていく……。



## NO.30

### COLOSSEUM

“闘技場”だ。ここは隔離された3部屋を行き来するにはドアを使うのだ。じつは、先月の付録でも紹介しているのだが、ほんの少し手直しされているんだぞ。





## NO.31

TRAINING  
YARD

足の速いミラーナイトが初登場。ナイト系で一番チビだけど、山椒は小粒でもビリリと辛い。なめてかかると痛いメにあうのだ。日本文化の偉大さを感じる。



## NO.32

PUPILS'  
ROOM

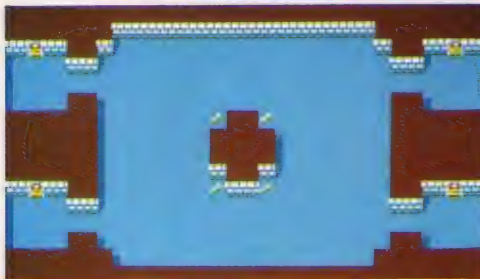
なんていうんですか、こういうルームって文章で書きにくい。オーソックスで、どこにでもあるようなルームの構造。つまり美しいのだ。個人的に。



## NO.33

GREEN  
COURT

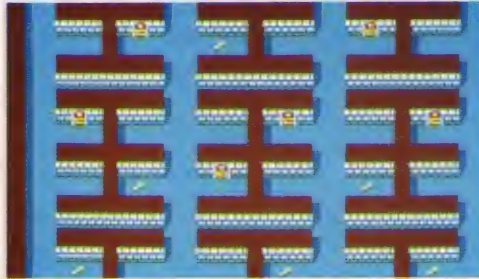
ホラホラ。こういうルームってなんか、美しいでしょ。こういうシンメトリーなデザインは、人に落ちつきと安らぎを与えてくれる（ような気がする）。ね。



## NO.34

UNDEAD  
GRAVEYARD

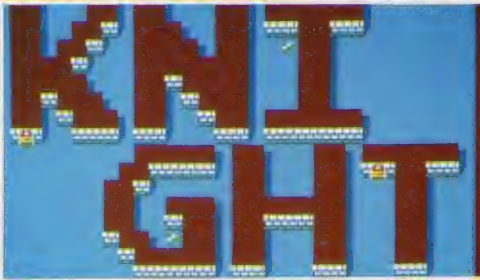
絶対開かない、ニセのトラップドアが多いので迷うかも。このルームのデザインを見て、思うのはプロ野球の某監督さん。がんばってほしい。お願いだから。



## NO.35

KNIGHT'S  
CHAMBER

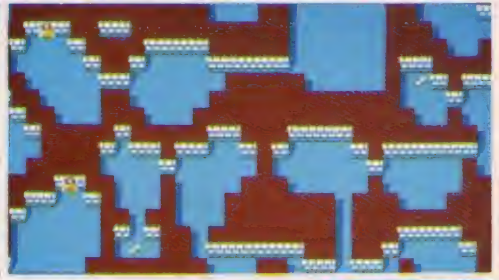
“KNIGHT”とデザインされているように、ここは“騎士の部屋”。いやあ、レッドナイトはいつ見てもカッコ良い。ギルくんをたまには戦わせてみるのもよし。



## NO.36

INVIOLE  
AREA

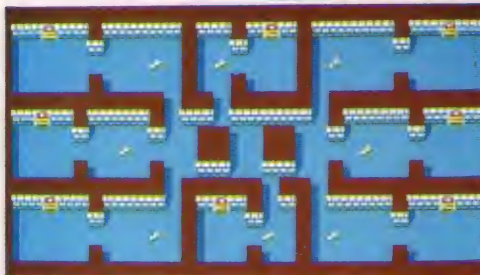
一見すると簡単だが、ナイトが意外に強敵だ。ブルーナイトによく似た騎士なのだが、彼らはそれより4倍近く強い、ブルーキャプテンと呼ばれる種族なのだ。



## NO.37

## JUNCTION

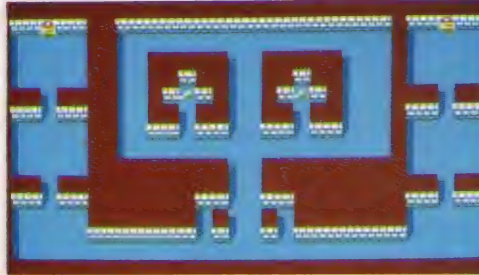
“交差点”である。序盤から中盤にかけての分岐点ともいえる。さらには、ここでプレスの説文を使ってスライムたちをまとめて倒せば、効率よく成長できるよ。



## NO.38

CHAPEL  
OF EVIL

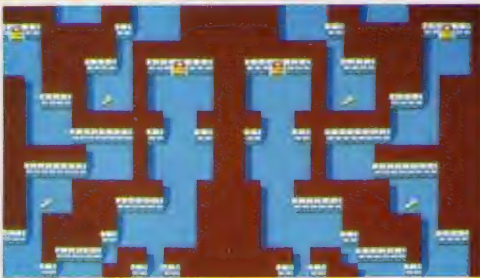
またまたシンメトリーなルームですね。ここはギルを狙って呪文を投げかけるマジシャンたちの攻撃が激しい。1人でプレイするとき、結構シンドイかも。



## NO.39

TEMPLE  
OF CHAOS

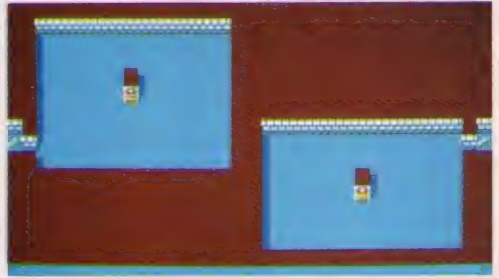
オレンジバットの攻撃が激しいので気づかないかもしれないが、このルーム、2つに隔離された構造になっている。ルーム名は“混沌の寺院”。カッコイいわあ。



## NO.40

SACRED  
CHAMBER

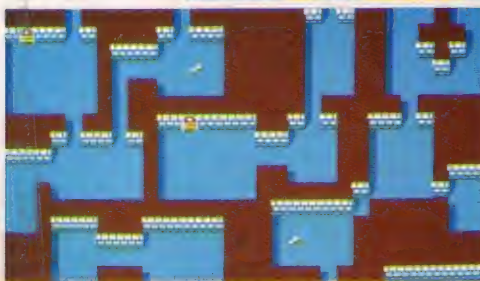
いいな、いいな、こういうルーム。こんなのを、私は待っているわけだ。理由はないけど、何となくうれしくなってしまう、そんな形。カンタンだし。



## NO.41

SHRINE  
OF EVIL

第2のローバー、レッドローバーの登場。サンダーボルトの説文で一掃してしまえい。でも、ローバーって何であんな毒々しい色あいをしているのだらうか。



## アーケード版の思い出

このゲーム、敵を倒せば倒すほど、カイとギルは成長して強くなる。アーケード版ではそのために何度も何度も100円玉を入れなければならなかったのだ。それがMSX2ならいくらやってもタダ。昔つぎこんだお金を思うと寂しい。



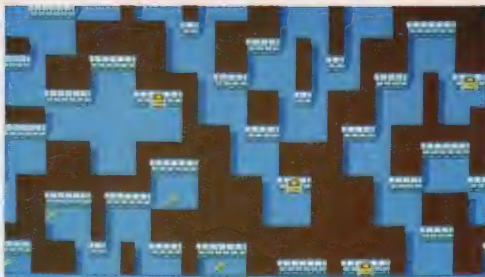
◆イシタールの主人公、カイ。最近ファミコンでも「カイの冒険」で活躍していた。



## NO.42

### SPECTER CELL

ここってえー、一本道だから迷わないで助かるけどおー、トラップドアが2つもあるしい、ブラックウーズがいるわけー(女子大生風)。ははあ、そうですかー。



## NO.44

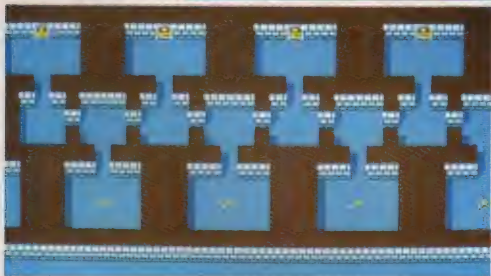
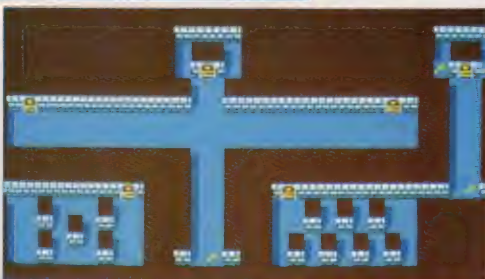
### PRIEST' QUARTER

ゴールデンミラーナイトの初登場だ。ミラーナイト系は、前作のドルアーガがギルの能力をコピーして作った騎士。なのだが、本物より格段に弱い。トホホ。

## NO.46

### HOLY OF HOLIES

ディテクト・モンスターの呪文を使うと！ほら、壁の中に隠されているカギが見えてきたでしょう。あと、この中にある宝箱。じつはスゴい秘密があるよ。



## NO.48

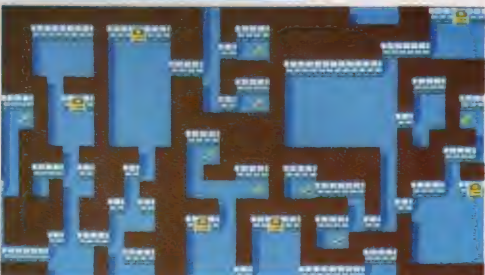
### TRAP CEILING

先程とはうってかわって、楽勝な感じがするルームだ。しかし、ミラーナイト系がうじゃうじゃとカイを狙ってくるので、サンダーボルトの呪文で倒そうね。

## NO.50

### GOBLIN'S LAIR

“ゴブリンの巢”とゆるルーム名ではありますが、ゴブリンはいません。敵も少ないからカーンタン。と思いきや、トラップドアが結構多くて困ってしまう。



## NO.52

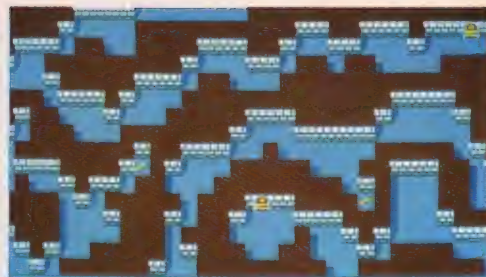
### CROSS POINT

オヨヨ、なーんか、文字のように見えるデザインだな。製作者のオアソビって感じがする。ミラーナイト系に気をつければ、楽しくプレイできますね。オヨヨ。

## NO.43

### CAVE OF GRAMARYE

このルームもそうだけど、スライムがいるルームは必ずスリプをかけてほしい。囲まれてしまってもあえなくゲームオーバー、とゆーのは悲しいのだ。



## NO.45

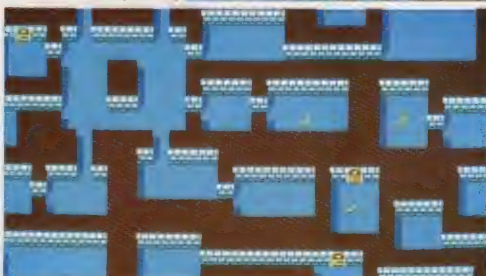
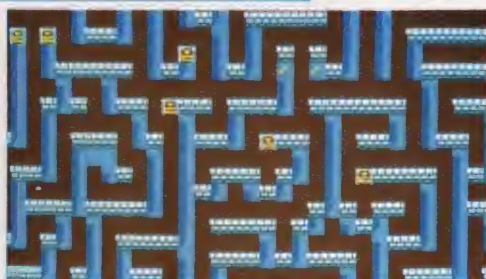
### CHANTRY

右下の小さな部屋は閉ざされた空間となっている。ドアを使えば入れるんだけど、意味があまりないようだ。何か秘密があるのだろうか？ ないと思うが。

## NO.47

### INTRICATE PATH

げげげー!! 何だこりゃ。まさに迷路。その名も“複雑な小径”。それにね、本物のドアがたった2つしかない。つまり、ほとんどがトラップドアなの。ああ。



## NO.49

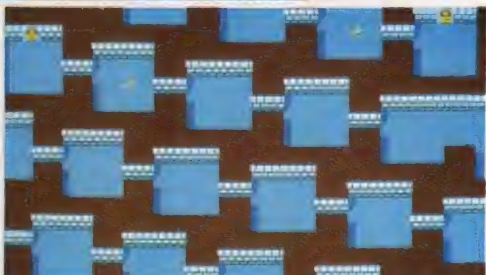
### PRIVATE ALTER

ここに初めて来た2人。そのとき、アナタの精神はアナタの肉体を離れ(古いって)、異様なモノを発見するでしょう。ローバーたちが冬眠(?)しているのです。

## NO.51

### PASSWAY

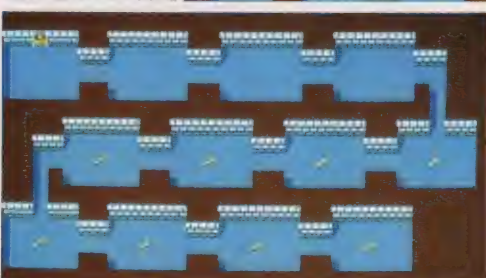
単なる一本道。なんだけど、ローバーが小部屋のひとつひとつにいるので、無理に倒すより、プロテクションの呪文でバリアを張って、強引に進むほうが賢明。



## NO.53

### FORGOTTEN ROOM

“忘れさられた部屋”。このルームの奥には、女神イスターがいるんだけど、これは幻影。本物に会うには塔から脱出しなければならないのだ。残念(ギル談)。

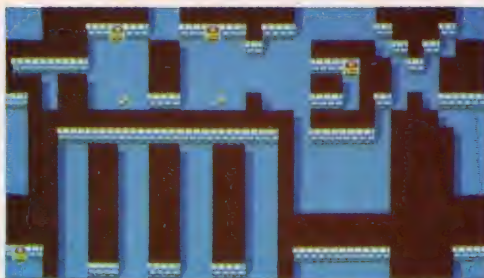




## NO.54

## TROPHY ROOM

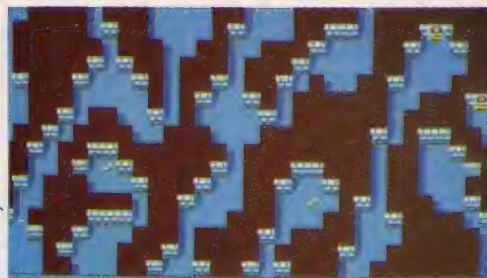
その名の通り、このルームにはトロフィーなるルームアイテムがある。しかし、このゲームのアイテムって何の意味があるんだろーか。ウレシィンだけだね。



## NO.55

## UPWARD PASSWAY

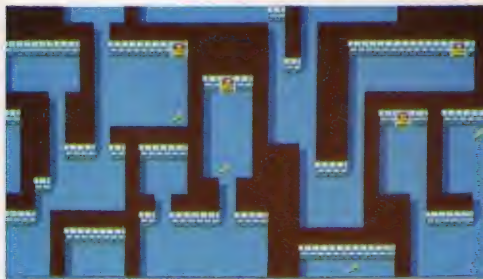
こんな狭い道ばかりでできたルームはスライムやローパーが強敵となる。期待にそむかず、彼らは2人の行く手をさえぎっているの、ハサまれないように。



## NO.56

## THIEF'S HIDEOUT

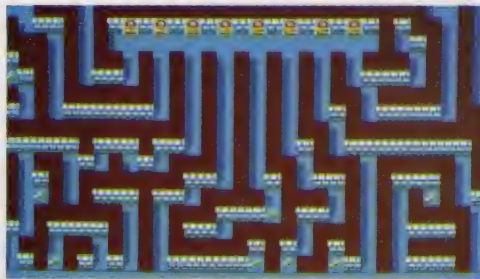
「盗賊の隠れ家」というのだが盗賊なんてどこにもいないじゃーん。ねえねえ、こんなトコに〇〇〇があるわよ。あっホントだ。〇〇〇を使って奴ら逃げたな。



## NO.57

## TRAP DOOR ROOM

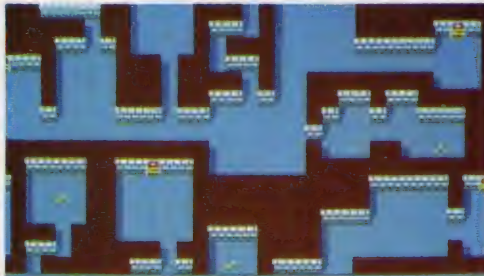
できましたっ!! ドアがズラッとならんでいる、このルームのドアはほとんどがトラップドア。しかもブレイするたびに本物のドアが違うという困りモノ。



## NO.58

## ALCHEMIST'S ROOM

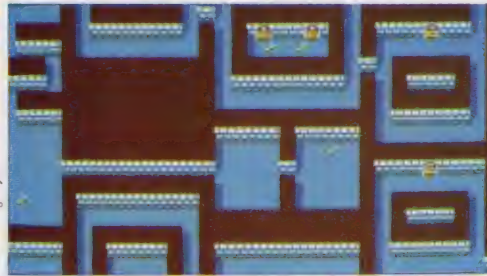
「錬金術師の部屋」。彼らは昔、薬品などを調査して金(Au)を作りだそうとした人々なのだ。しかしながら、目的は達成されなかったようで、あるのは毒薬だぞ。



## NO.59

## BOUDOIR

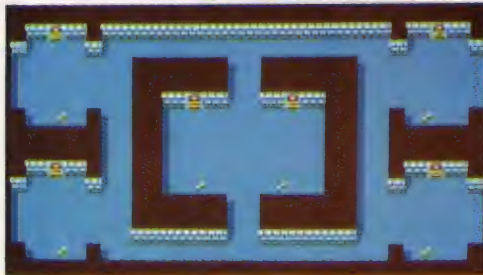
ココ、どうしても入れない部屋がある。完全なる密室。ワトソン君、君ならどう考えるかね。「そーですね、単にスペースがあまったんでしょ。」それを言うな。



## NO.60

## MUSEUM

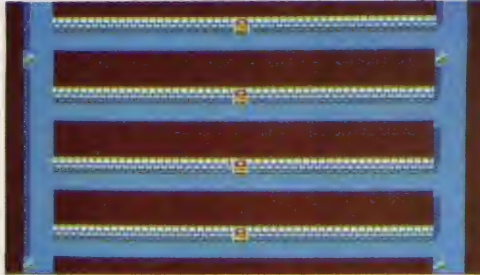
真ん中の部屋では、ブルーバットだらけなので気をつけよう。かなり成長して強くなったカイでも、やられてしまうのは一瞬。いつでも気をぬかないように。



## NO.61

## LIBRARY

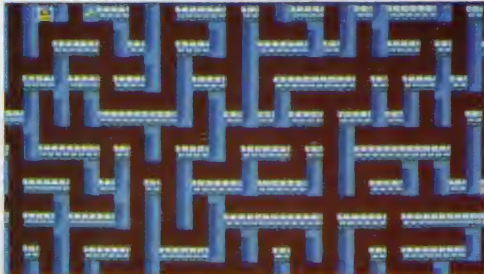
「図書館」。そんな感じするでしょ。ここにはルームアイテムとして本があるんだけど、ギルだけが取れない。意味シンな感じ。そうそう、開くドアは1つ。



## NO.62

## MAZY QUARTER

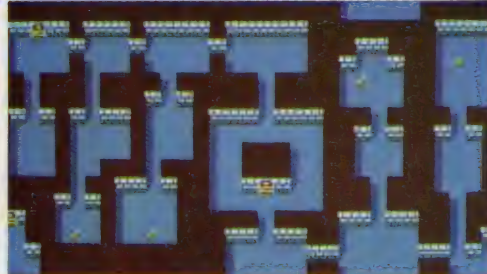
ムム、またまた出ました迷路第2弾。ブルーローパーだらけだし、このマップを見て、最短距離でカギを取ってドアへ急げ。役立ってくれたら、これ幸い。



## NO.63

## DORMITORY

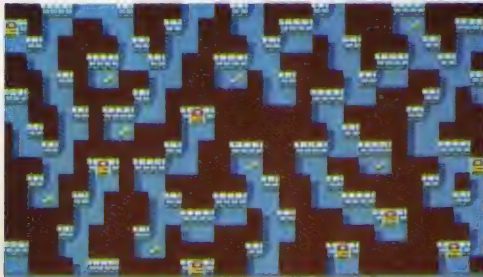
カギを取るために遠回りしなければならぬのがメンドい。それぞれに対応したドアとカギもチェックしておいたほうが後になって役立つことであろうな。



## NO.64

## QUOX'S LABYRINTH

ここまで来て、やっと半分。中盤から後半にかけての分岐点なので、何度も来ることになるだろう。冒険はまだ続くのだ。最後まで気をぬくな。がんばれ。



## と、いうことで

NO.64までのルームをドバーっと紹介したわけがどうでした? すっかり迷っちゃって困っていた人にはとてもタメになってくれたと思う。読者がウレシィことはMマガとしてもウレシィなので、来月は残り63フロアーをも紹介してしまおう予定だ。待っててくれ!



続きは来月!





# メルヘンワールドに クイはよく似合う!?

ほのぼのとしたムードが漂うアクションパズル『クインブル』。2人同時プレイも可能。それで、プレイヤーが持っているアイテムは「クイ」! これで敵をやっつけたり壁に刺して上に登ったり。全100ステージでボリューム満点!

■BIT<sup>2</sup>(ビット) MSX2 5,800円 (ROM,2DD)

## 難解パズルがとってもにクイ

むかしむかしのことだった。平和を愛する神様がいました。しかし、平和になり過ぎてしまって、神様はな—あんにもすること



■まあ一、きれいな画面。でも、パズルはとてもムズかしいんだから。ほんとよ。

がなくなってしまったのだ。そこで神様は、「はっ!」とひらめいた。「いたずら好きのクインブルとツウィンプルをこらしめてやろう」そう思った神様は、2人を広い迷宮にとじ込めてしまったのだ。迷宮にとじ込められた2人はなにがなんだかさっぱりわからない様子。キョトンとした表情で辺りを見回していると、空から神様の声。「時間内にこの迷宮から脱出するのじゃ。ヒヒヒッ。もしおえた

ちが脱出できないのなら、カエルにしてしまうからな。オホホホ」さあ—、クインブルとツウィンプル、この迷宮を無事脱出することができるのだろうか。

2人が持っているのはクイだけ。このクイをうまく使って100もあるステージをクリアしなければならぬのだ。とはいってもこのクイ、なかなか便利なシロモノなのだ。敵をやっつけるための武器になることはもちろん、ブロックに



■ステージが進むにつれて頭も余計使う。どこまで上にいったらクリアできる?

刺して足場を作ったり邪魔なブロックを壊すこともできるのだ。

しかしブロックにも種類があって、壊れるものとそうでないもの(もちろんクイを使って)、それにクイが刺さらないブロックまである。うーん、もう大変なんだから。

## キャラクターと アイテムだ!!



■クインブル。1人でプレイするときは彼を操作するのだ。とってもカワイイね。キャ♥



■ツウィンプル。クインブルとはウリふたつ。双子だからあたりまえかもしれないけど。



■最初に持っているのがこのクイ。一度に2本しか使うことができない。頭を使えよ—



■赤いクイ。ブロックに刺すと点滅し、爆発するとブロックはこっぴみじん! 便利!!



■黒いクイ。他のクイは放物線を描いて飛ぶが、これはまっすぐに飛ぶ。考えて使えよ。



■白いクイ。壊れるブロックも、これを刺せば壊れることがない。10本で1セットよ。



■青いクイ。普通のクイと違って、長時間クイに乗っていても、消えにクインだよ—



■鳥。とばしたいステージを1つだけとばせるのだ。どうしてもダメなときはどうぞ。



# 今月のマップ紹介だ!

というわけで、今月はステージ30までを紹介しよう。このマップをじっくり見ながら、クリアへの道を研究してみてくださいませ。難しいぜー、ホントに。

## STAGE 1



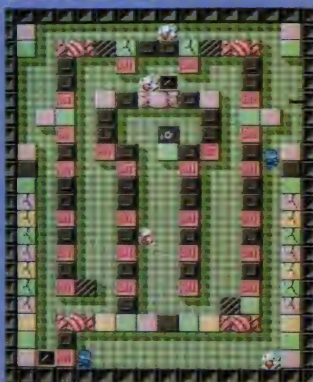
▲さあ、はじめのステージだよ。クインブルくんのジャンプには慣性がついているので、その動きを覚えてしまおう。まだ、最初のステージなので、ここでクイの使い方などを把握するのだ。

## STAGE 2



▲クインブルくんの刺すクイは、下にも刺すことができるんだ。そして、その上でジャンプをすると、下のブロックが壊せるよ。このテクニックはクインブルで最も基本的なものなのだ。

## STAGE 3



▲このステージでは、なんとクイの刺せないブロックが登場しているのだ。だから、せっかく登って来たのにクイが刺さなくて落っこっちゃったあ〜なんてことのないように。ジャンプがポイントだ!

## STAGE 4



▲このステージもカンタンでしょ。上にある赤いクイは、2つも取っておくように。後でたくさん使うことになるのだ。

## STAGE 5



▲ここは、とにかくガンガン登って行くしかない。リズムを崩して、落っこちないように。なんにせよ“リズム”だ!!

## STAGE 6



▲たったの1画面のステージ。けど、ちゃんと考えてブロックを壊さないとクリアできんぞ。

## STAGE 7



▲みよ〜にブロックの少ないステージだ。ここでは“半キャラずらし”でクイを刺し、そしてジャンプ! という高級テクニックが要求される。ひとつひとつの操作に気を配るのだ、気を!

## STAGE 8



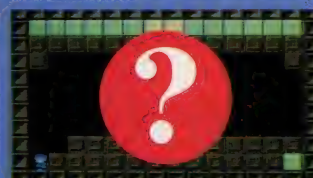
▲登っても登っても出口が見えないよ〜! と、3画面分もあるステージ8。まずは、左右どちらかのカベに登り、登りきったら反対側にクイを投げてブロックに刺すのだ。次に、ジャンプでそのクイに乗り移る。という神技をやらなきゃいけないのー。

## STAGE 9



▲どひ〜! ステージ7の延長版みたいなステージ9。1度でもジャンプに失敗すれば、またスタートから、というステージ構成だぞ。ひとつひとつ慎重に行動しなければいけない。まさに生き地獄なのじゃー! だけど、これくらいの難易度でへこたれては、クインブルを究めることはできないぞ! ようするに、習うより慣れてしまえばこっちのモノなのよ。

## STAGE 10



▲でたー! ポスカラだあ!! 名前は“ブーロン”ていうんだけど、どういう姿かは自分たちで確かめてね。ポスカラをやっつけるには“弱点”にクイを投げつけてダメージを与えるのだ。このポスカラは、お腹をふくらましてくるけどなんか意味があるのかなあ〜? うーむ。



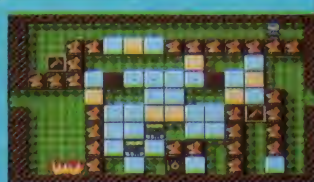
# マップの続きだ!

## STAGE 11



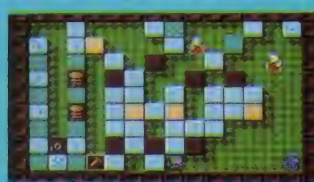
★このステージもまた“半キャラずらし”で登っていくのだ。このあたりで、もうこのテクニックを身につけていなくてはダメだぞ。クイを投げつける位置をよく考えなければならない。

## STAGE 12



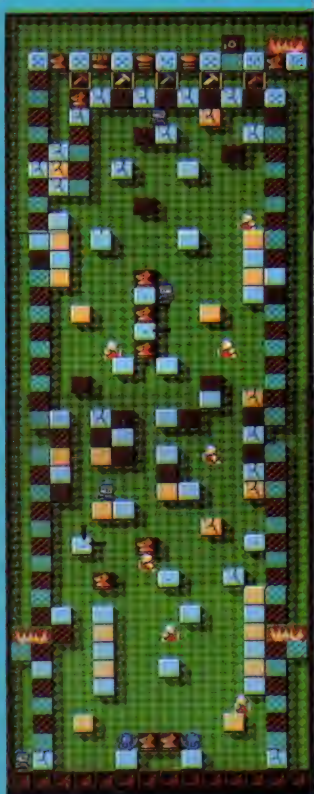
★ふう、1画面分のステージだ。ここは息ぬきのステージだろうと思ったら……、けっこう悩んでしまうかも。そこがバズルよ。

## STAGE 14



★ここは壊すブロックにポイントがあるのだ。関係のないブロックを壊さないようにしよう。それ以外はチョロいモンだぜ!

## STAGE 13



★どえっ、4画面分もある〜。つねに足場のことを考えて登っていったね。クイの上で2回ジャンプしちゃうとブロックは消えてしまうので、注意しよう。

## STAGE 15



★このステージは、ぐおーと登って、ストーンと落ちてくればイイのだ。ところどころにあるアイテムを取り忘れたりしないように気をつけてほしいのさ。

## STAGE 16



★うっ、意表をついたシンプルなステージ。しかし、そうはうまくいかせてくれないかも。くれぐれもハマっちゃって抜けられないよ〜、な〜んでこのないようにね。おー、奥が深いぜ。

## STAGE 17



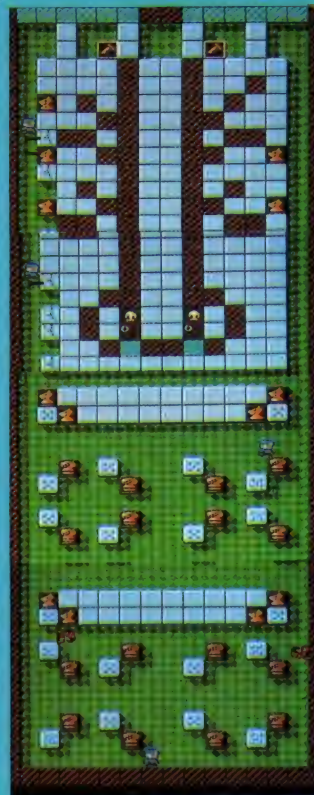
★このステージ、よく見るとなんと“BIT<sup>2+</sup>”と描かれているのだ。難易度はそうでもないから安心してとりかかってね。フミ、それにしてもやるわあー、BIT<sup>2</sup>さん。

## STAGE 18



★こここのステージは、ムズイのだあ。クイを投げつけるとこも、一発勝負が多いし。つまらないミスで詰んでしまうことのないように。うおー、頭が痛いー!

## STAGE 19



★ぐお〜。ハッ、思わず寝てゴマかそうとしてしまった。というくらいムズかしいステージだ。上の段に乗るには“赤いクイ”が必要になってくる。けど、ここではあまり使わないでいて、必要最低限で済ませましょ。なぜかというと、この後ステージ29でたくさん赤いクイを使うからなのだ。アイテムは大事に使っていこう。転ばぬ先のクイだ

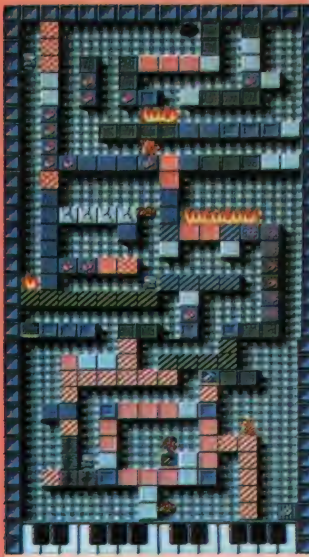
## STAGE 20



★ボスですよボス。名前は“ファイントータス”というのだ。これまた弱点にクイを投げつけるのだが、アレ!? 弱点らしい場所が見あたらないなあ。とはいっても、この写真ではボスの姿が見えないんだよなー。

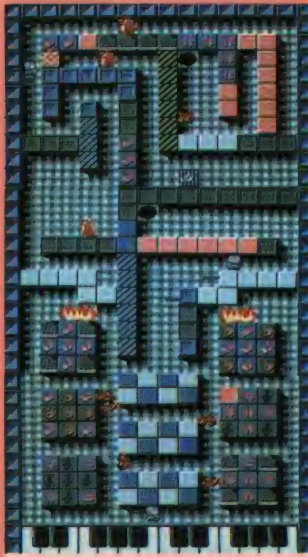


## STAGE 21



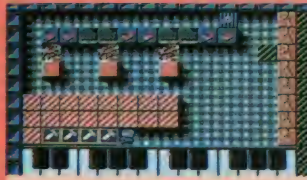
◆このステージは難しそうに見えるけど、壊すブロックさえわかればカンタンでしょ。

## STAGE 23



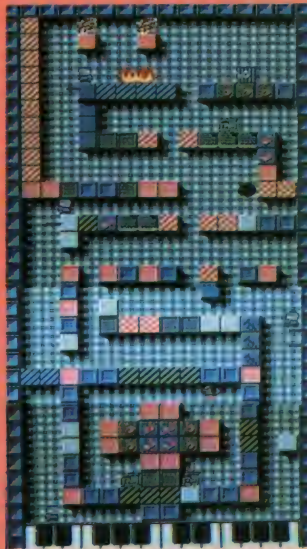
◆難しいの極致！ 上半分は単純なので解けるが、下半分がかなりのテクニックを必要とする。

## STAGE 26



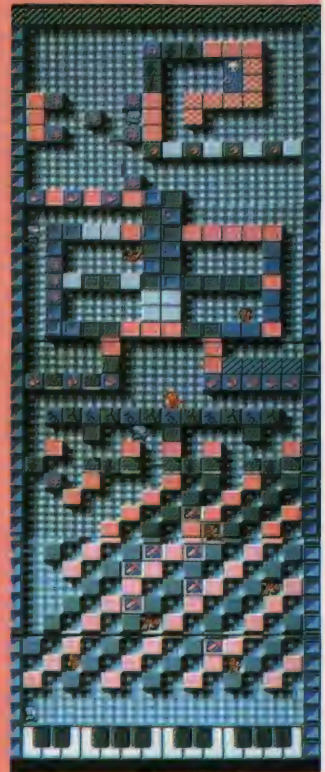
◆うひょ、アイテムがたくさんある。ここは欲を張ってしまえ。

## STAGE 27



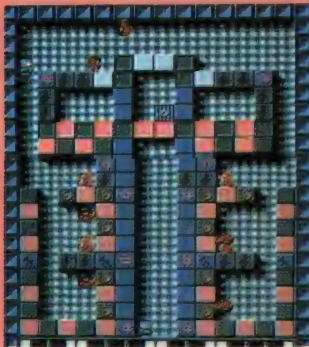
◆このステージは、テクニックよりもこのブロックを壊せばいいのかがわかっていれば解けちゃうよ。でも、敵キャラの動きには十分注意してね。

## STAGE 29



◆ここですよここ。このステージがムズいのです。赤いクイはたくさんつかわなきゃならないし、かといってブロックを壊しすぎると上に登れなくなってしまう。うーん、けっこうシビア。

## STAGE 22



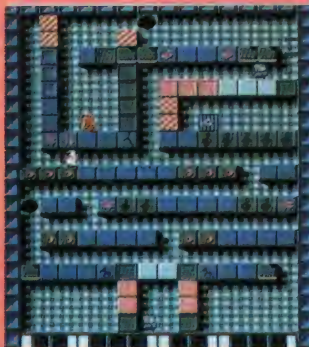
◆右か左の部屋に入ってしまったらこっちのものなのだ！

## STAGE 25



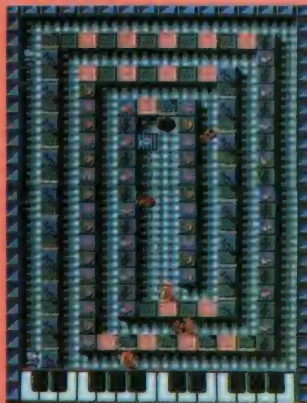
◆うひー、高い高い。ここもまた一発勝負のテクニックが要求される。慎重にいけよ、といわれても困っちゃうよね、もう。

## STAGE 24



◆たったの2画面分だからカンタン、だと思うでしょ？ でも。

## STAGE 28



◆この難易度は何だか知らないが、カンタンなのだ。でもね、ブロックを壊さないように登っていったほうがいいみたいよ。

## STAGE 30



◆ボス～、です。アレッ？ 今いつどこかで見たことあるぞ。そう、名前は「シンセサウルス」。どこが弱点なんでしょうねえ。

来月に  
つづく…のか？



# 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

みなさん、ジンギスカンやってますか？ 今回は、誰でもが一度は苦労しそうなところをQ&Aにまとめてみた。参考に見てね。

■光栄 MSX/MSX2 9,800円(ROM)  
12,300円(サウンドウェア) MSX2 9,800円(2DD)



## 秋の夜長にたつぷりと ジンギスカンの気分だ

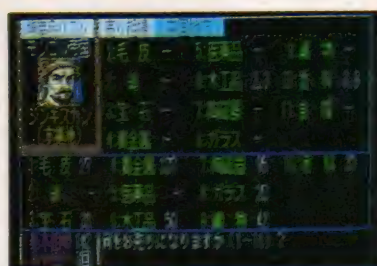
Q 最初の2、3国を攻め取るまではうまくいくんだけど、その後が続かなくて結局ダメ。どうしたらいいの？

A ウーン、これは誰もが初めにぶつかる壁だね。しようがない。習うより慣れろの精神でがんばってみて。それじゃ、次の質問……というわけにはいかないか。まあ、いろんな要素が絡み合っているんだろうけど、ひとつ言えるのは同盟を結ぶ国をミストチョイスしたんじゃないかということ。わざわざ地政学なんて大げさなものを持ち出さなくてもいいけど、やはり地理的にどの国と手を結べば、安心して国力アップを図りながら領土を拡大できるかを考えなきゃ。

それに関連するんだけど、攻め取った国の中から、どこを自分の本拠地を選ぶかも重要なポイントだろうね。次の国を攻め取るためには、ギリギリまで兵力を集中して必勝を期したいから、戦争のあとに攻め込まれる危険性のある、

国境を多くかかえているところは不利だ。次にどの国を攻めるかや同盟国などをよく考えて本拠地を決めよう。

あとは、金が重要だろうね。金がたくさんあれば、心に余裕(?)ができるし、兵士を雇って増やしたり、武装度を上げるのも簡単だ。さあ、冷静に序盤を乗り切ろう。



★相場を見る目は確かにね。不思議なもので、金に余裕があるとすべてうまくいくんだ。

Q せっかくの領土ですぐに反乱が起こってしまうんだ。どうすれば反乱が起きなくなるの？

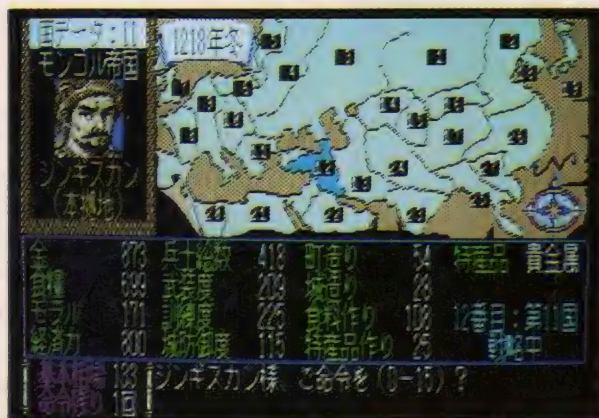
A いいじゃないの。それこそシミュレーションの醍醐味といえるんじゃないのかな。実際の歴史の中でも、数多くの裏切りや反乱、暴動などがあって、それをうまく抑えた者が真の支配者になったわけだから。十分にその気持ちを楽しんだら？ でも、少しでも早く世界統一をはたして、エンディングを迎えたいというのが正直なところだよ。となると反乱は少ない方がいいに決まっている。じゃ、どうするか。

まず身内は反乱を起こさない。血は水よりも濃いついていうもんね。能力値が高くて使い物になりそうな將軍候補には、さっさと娘を嫁がせて親戚にしてしまえ。娘がいなくて？ そりゃー、残念だ。若いときにオールドに励んでいれば

よかったのね。今からでも遅くないから、娘が生まれるようにがんばってみて。

それから戦争に勝ったあとに、相手国の將軍に情けをかけるなんてことしないで、ちょっと冷酷なようだけど、処刑するのがいいだろうね。国王なんて野心のかたまりだから、生かしておくリスクなことにはならない。

やたらとカッタルイのを我慢できる人だけにしかお勧めできないのだけど、親戚の將軍候補を属国に派遣する以外は、全部直轄地にする方法もあるね。ゲーム進行が遅くなるし、能力値を減らしたくないから「何もしない」というコマンドの連発になって、いいかげんウンザリして、おもしろさが半減してしまうけど。



★フツフツ、あともう少しで世界統一だ。こまめくるのにずいぶん苦労をしたなあ。



# がんばれ！強いぞ ボクらのジンギスカン



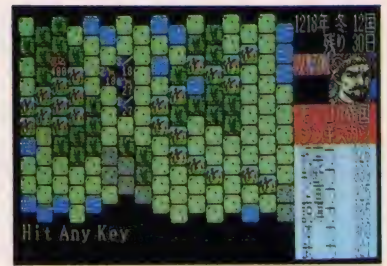
自分の国の兵士数が相手国より多くても戦争に負けてしまふときがあるけど、必勝法はあるのかな？



戦争での勝敗の分かれ目になる要因としては、兵士の訓練度や武装度、相手の国の城防衛度、大将の能力値などが関わってくるね。そして一番大きなものとしては、やっぱり兵士の人数だろう。人数が多い方が強い。カズがものをいう世界なのだ。だいたい、こちらが戦争を仕掛けていったときは、相手国の本隊は防衛力のある城の中にいるから、どうしても自分のところの兵士の減りかたが早くなる。やはり兵士は、多ければ多いにこしたことはない。

ただ、このとき注意しなきゃいけないのが、兵士を分散させないこと。どうしてかという、部隊数を多くしてしまつて、ひとつの部隊の人数が相手の部隊とあまり変わらないとなると、たいていやつつけられちゃうというキビシー現実があるのだ。だから部隊数を

を1つか2つにして、兵士をまとめたほうがよい。本隊80パーセントで残り20パーセントとか、本隊100パーセントで残りは0というふうにすれば、非常に強力な部隊構成になる。本隊の種類は地形などを考えながら、いちばん有利なものを選んでみて。ちなみに私は弓矢隊を好んで使うのだが。



▲見てくれー、ジンギスカンの能力値を。これぐらい高ければまったく安心していられる。



身内を増やしたいがなかなかオールドが成功しない。どうすればフラレなくなるんだろう。

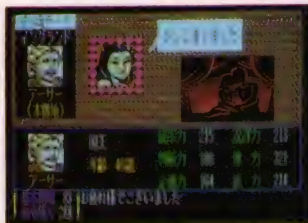


これはなかなかの難問だ。ホントのことをいうと、よくわからないんだよね。わりとスナナリOKしてくれる姫もいるんだけど、だいたい身持ちが堅くて一筋縄ではいかないのだ。金を払ってどくどくというコマンドを選んでも、こっちのフトコロを見透かしたかのように高額な金を要求してきたりして、ホント頭にきちゃうんだよね。

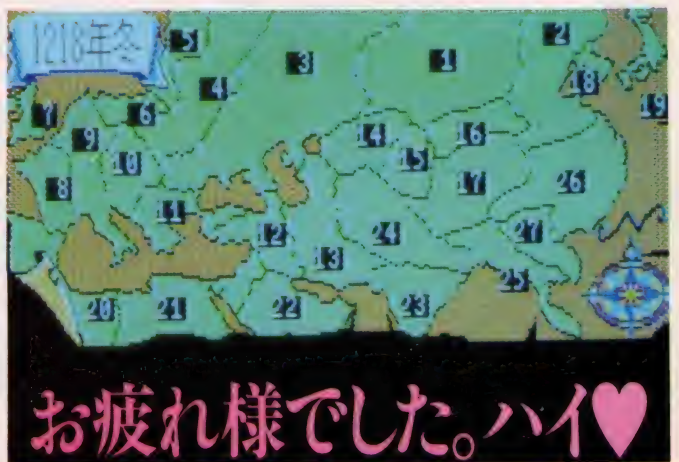
そこで結論だけど、誠意を尽く

そうが金を使おうがどうやってくどいてもダメ！という姫がいるのは確かだ。だからスッパリとその人のことは忘れて、別の人を選んだほうがいい、ゼッタイに！なんだかミョーに現実感と説得力のある話になってしまったな。まあ、いいかつ。

金も使いたくなければ体力や説得力も減らしたくない、という人にとっては、オールドはなかなかうまくいかないものなんだけど、ヒマと忍耐力があれば成功するケースもあるよ。どうするかというとオールドのコマンドを選んだときに、「気分が優れませぬ」とか言われて拒否されたら、いったんコマンド入力にもどつてもう一度オールドを選ぶ。それを何度か繰り返しているうちに、OKのときがある。ヒマだったら試してみて。



▲オールドは重要なコマンドのひとつだ。それにしても女心はよくわかりません。



お疲れ様でした。ハイ♡

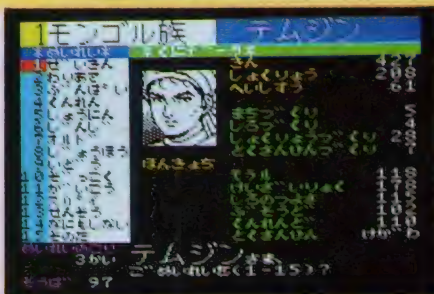
## MSX版をプレイした！

いままで取り上げてきたのは、おもにMSX2版だったんだけど、MSX版もプレイしてみたぞ。画面の感じはだいぶ違って、現在の国の状態と地図が同時には見えないことや、戦闘のヘックスシー

ンでスクロールする点などがあるが、内容のおもしろさは変わらない。いままで述べてきた国の治め方や戦争で勝利するための方法などは、そのまま通用するのだ。ぜひ、試してみてね。



▲モンゴル編の各国の地図だ。



▲画面の配置がずいぶん違うね。

そう、確かにスーザンはスナツチャーじゃない。スナツチャーは、ほかの人間に化けているのだ。それは誰か。とにかく関係者を全員集めてみよう。課長の呼びかけで、全員がひとつの部屋へ。136へ行け。



おもしろゲーム満載で2枚組に増殖だ!

# ディスク ステーション

■コンパイル  
MSX2  
1,980円(2DD:2枚組)

創 刊 号



▲これが創刊号のタイトル画面だ。なんとなく秋っぽいイメージだね。

みんな知ってたかな? ディスクステーション創刊号  
の発売日は今日、Mマガ11月号と同じ10月8日だ。ま  
だ買ってない人のために、その内容を教えちゃうよ。

この記事をしっくり読めば、全体の雰囲気もわかるぞ。

## 狂気乱舞の 極楽価格で登場

いきなりディスク2枚組に増殖  
したディスクステーション。お値  
段もちょっと高くなっちゃったけ  
ど、内容はそれ以上にパワーアッ  
プしたぞ。

まずはアレスタのオリジナル面

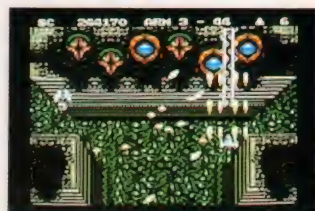
やぜビウスの、一面まるまるテス  
トプレイ。新作情報は満載だし、  
気になるMSX2+の最新情報も入っ  
ている。そしてコンパイル特製の  
オリジナルゲームの数々や、やる  
気一杯のキミは、アニメエディタ  
やシナリオエディタで遊んじゃえ。  
最後はMマガのコーナーで決まり  
って感じだね。



## これがアレスタのオリジナル面だ!

先月の8位から今月の4位と、TOP30のコ  
ーナーで赤丸急上昇をとげたアレスタ。コン  
パイルのお家芸ともいえる、究極の縦スクロ

ールシューティングだ。そのアレスタのオリ  
ジナル面がこれ。ディスクステーションだけ  
でプレイできるというわけさ。

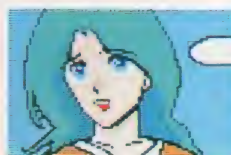


研究所に行く途中、トライサイクルの中で、何げなくスナッチャーのデータ集のファイルに目を通した。スナ  
ッチャーのスナッチ能力、身長150〜190センチメートル。男にでも女にでもスナッチできる。81へ。

## ■オリジナルADV

## 魔導師ラルバ

市販ゲームの新作情報とかテス  
トプレイが、ディスクステーショ  
ンのウリではあるけど、ソフトハ  
ウスのコンパイルが作ってるだけ  
に、おまけのゲームもいろいろあ  
る。そのひとつが魔導師ラルバ。  
アドベンチャー形式のオリジナル  
ゲームだ。しかし、会社の中に  
プログラマーやデザイナーがうじ  
ゃうじゃしていると、こんなゲー  
ムもサクサク出来上がってくるん  
だろうな。みんなもサクサクいい  
ながらプレイしてみてね。



▲こんなかわいい子  
も登場するのだ。



▲ディスクステーションが贈るオリジナ  
ルアドベンチャー、魔導師ラルバだ。



## ■なんでもかんでも 応募しちゃえ

創刊0号の簡易グラフィックエディタの好評に気を良くしてか、今回もしっかりとエディタが付属してるぞ。それがアニメーション製作ツール。簡単な絵を描いて、シナリオをつけて、ゲームのデモストーリーみたいなのを作っちゃえ。サンプルのデータも入っているから、プロの作品も参考にしてみようね。

コンパイルでは、こうしたツ

ルで作った作品を募集してるというから、自信作をドンドン応募しちゃおう。この創刊号にも、0号のグラフィックエディタで描いた読者の作品が載ってることだし、キミの作品がディスクステーションに掲載されるチャンスは山ほどあるのだ。

またゲームのプログラムも募集してるとのことだけど……Mマガのショートプログラムアイランドにも送ってね、とか本音が出たりして。ディスクステーションともどもヨロシク！

## ■魔王ゴルベリアスの秘画面公開

昨年MSX版で発売された魔王ゴルベリアス、みんな覚えているかな？ とらわれのリーナ姫を助け出すため、少年ケレススが旅に出る、アクション要素がふんだんに入ったアドベンチャーゲームだ。

このゴルベリアスの、新たなるバージョンがこの写真。ディスクステーションでしっかりスクープしてしまったというわけだ(まあ、同じ会社だから当たり前か)。

スクープついでにソフトの解説をちょっとすると、驚くなかれ、これがMSX2、MSX2+兼用ソフト

なのだ。ディスク版で発売が予定されていて、MSX2でプレイするとスムーズな横スクロール。MSX2+でプレイすれば、ハード的に横スクロールするという具合。もちろんFMPAC対応だ。



■MSX版のゴルベリアスをクリアした人なら買いだね。ケレスに会えるぞ。

## ■レトロゲームも健在だよ

懐かしのゲームがプレイできるレトロのコーナー。今月はメガロポリスSOSの登場だ。西暦1999年、予言どおり現われた宇宙からの侵略者と戦い、キミは6つの都市を守ることができるだろうか？



■今見るとシンプルな画面だけど、それだけに味わい深いものがあるね。



■なめてかかると、あっさりとゲームオーバー。うーん、ハマリそうだな。

## ■Mマガのコーナーも新設

先月号でも書いたように、ディスクステーションにMマガのコーナーができたぞ。主な内容は、ショートプログラムアイランドやウーくんのソフト屋さんのプログラムサービス。そしてなんと、文化放送のミスDJであり、Mマガのスタッフでもある千倉真理さんの、デジタイズ画像まで付いているのだ。創刊号に入っているのはMSX2のSCREEN8のものだけど、創刊2号にはMSX2+用の自然画のデータを

入れる予定だから楽しみにしててね。両方を比べれば、MSX2とMSX2+の表示機能の違いが一目瞭然。百聞は一見にしかずってわけだね。



■こんな画面がキミのモニターに映し出されるよ！

## ■注目度 NO.1 ゼビウスのテストプレイだ

今月のニューソフトのコーナーでも紹介してるゼビウス。なんと製品の発売を前にして、テストプレイできてしまうぞ。下の写真がその証拠。ニューバージョンのミッション2が、エンドレスで楽しめるのだ。

その昔、ゲームセンターに湯水のように百円玉を注ぎ込んだ、恨みを晴らすなら今。ディスクステーションのデモプレイで腕を磨いて、12月の発売をひたすら待つのだ。休養十分、準備万端整えておけば、ゲームセンター版からより一層パワーアップした製品版ゼビウスに、太刀打ちできるかもしれないぞ。

しかし創刊0号のアレスタとソ



■やったー、ゼビウスだー！ 製品が発売されるまでは、テストプレイで我慢ね。

リテアロイアル、そして創刊号のオリジナルアレスタ、ゼビウスと続くテストプレイ。次は何が出てくるか、思いつき期待してしまうね。特にこれからは、年末年始にかけ話題作が目白押しのシーズン。テストプレイを中心とした、ディスクステーションの増刊号も12月に刊行されるというから、みんなチェックしておこう。



■スクロールはとにかく滑らか。ゲームセンターにいる気分になっちゃうね。



■この面を楽々クリアできないようでは、製品版のゼビウスには勝てない。

しょうがない、口頭で聞くか。課長さんの感情も、そこに込められるかもしれないけどな。」「じゃ、お話をうかがえますか？ まず、チャック・オズモンドから。」「ああ彼ですか、勤勉実直な研究員ですよ。」「ほう。」「127へ。



# 技あり一本!



もう季節も秋になり、  
樹木の葉も紅く染まっ  
ている。うーん、芸術だねえ。み  
んなはスポーツの秋とか勉学の秋、はたま  
た食欲の秋なんていっているけど、ゲームの  
秋があってもいいと思うのだ。そこで技あり一本!

## エルギーザの封印

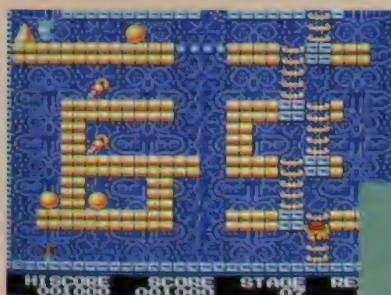
### パズルステージモードなの

Mマガのみなさん、こん  
にちは(編集者一同：こんにちハ)。  
わたしはパズルゲームが好きなの  
で、さっそく『エルギーザの封印』  
を買ってきてプレイしてみたのネ。  
そうしたら「パズルステージ」に行  
けちゃう方法を見つけたので技あ  
り一本に送っちゃった、テヘヘ。

まずはじめに、20面まで行っ  
てください。そこで下の画面まで降り  
て(写真参照)、ここで何回かジャ

ンプをします。するとホラ、ピラ  
ミッドが現われたでしょ。けどね、  
まだこの場所でジャンプし続け  
ると入り口に変わります。このとき  
にカーソルを下に入れるとパズル  
ステージに行くことができるので  
す。ヤッタネ!

はじめはちゃんと数字どおりに  
並んでいるけど、スペースキーを押  
すと数字がめちゃくちゃになりま  
す。カーソルで上下左右と手を動



■写真でビック13世のいる  
ところで、ジャンプをたく  
さんするのは(ヘンな日本  
語)。するとピラミッドが、  
現われる。ミュージックも  
パズルモードもまったく同  
じ方法なのだ。



かしてスペースキーで数字を動か  
します。わたしはまだ解いたこと  
がないけど、Mマガのゲーマーさ  
んか誰か、教えてー。

東京都 小野かおり

■かおりちゃん、ゴメンナサイ。みんな  
でよってたかって解こうとしたけど、誰  
一人として解けなかったのね。トホホ。  
どうもこの手のゲームはヘタみたい。

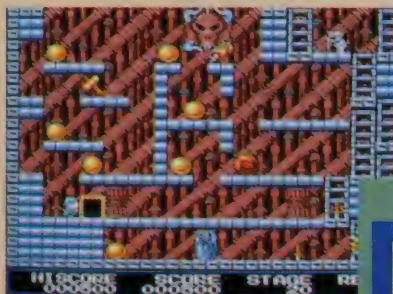
## エルギーザの封印

### ミュージックステージモードだ!

コナミのパズルゲーム『エルギ  
ーザの封印』でミュージックモー  
ドを発見したので報告します。

やり方は、まず7面に行きます。  
一番上までのぼり、左下に落ちま  
す。この場所(写真参照)で、何  
回もジャンプするとピラミッドが  
現われます。ここでまた何回もジ  
ャンプをすると、ピラミッドの所  
が黒い入り口みたいな穴に変わ  
ります。そのときにカーソルの下を

押すと「MUSIC STAGE」と出て画  
面に鍵盤が現われ、エルギーザの  
封印の中のすべての音楽が聴けま  
す。聴き方は、左右のカーソルで  
手が動くので、聴きたい曲の鍵盤  
に指を合わせてスペースキーを押  
してみてください。この曲の中には  
「シャロム」のバズラの音楽も入っ  
ているので、とても楽しめると思  
います。ステージクリアをしなく  
ても、すべての曲が聴けるなんて



■ここです、ここなのです。  
このところでジャンプをす  
るとホラ、ピラミッドが現  
われたでしょ。ここでまた  
数回ジャンプすると入り口み  
たいのに変わってミュージ  
ックステージへと行くのだ。



やっぱりコナミさんらしくて好き  
です。いつもボクは寝る前などに、  
この『エルギーザの封印』をBGMに  
したりしているんですよ。

東京都 野中朝広

■これがサウンドセレクトの画面です。  
けっこうこの人(?)の手がかわいい。こ  
のモードからぬけたいときには「RETURN」  
キーを押せばぬけられるよ。



# ルパン三世 バビロンの黄金伝説

## 無敵なルパン!

技あり

ゲームが始まったらすぐ[F1]キーでポーズをかけてT、Y、U、F、G、H、J、Q、V、B、N、Mのキーをすべて同時に押すのです。このとき、両手で、キーをグチャッと押すといいですよ。そうすると、あー不思議、ルパンは敵にやられてLIFEがなくなってもすぐ満たんになります。つまりこれは無敵ということなんですね。あーよかった。このゲームはちょっと難しいから、クリアできないときは使ってみてください。根性さえあれば最後までいきますよ。それ

から最後の面の階段はタイミングがすべてです。うまくジャンプしてどンドン上に行ってください。では健闘を祈ります。

秋田県 飯坂直樹



敵の体当たりでLIFEがなくなってもこのとおり、満たんになってしまう。

# アルギースの翼

## 魔法フルパワー

有効

ほくは『アルギースの翼』ですごくいい技をふたつも見つけたぞ!

まずひとつめは、お金を一気に6万ゴルダも稼いじゃう方法だ。アスレムの町の近くを調べてみると、水の精霊が現われて、金のオノ、銀のオノ、銅のオノのうちどれを落としましたか? と聞いてくるので、金のオノと答えよう。するとお金を6万ゴルダもくれるぞ。

ふたつめもすごいぞ。なんと、すべての魔法が使えるようになるのだ。風の塔の近くを調べてみると、子供がカメをいじめている場面に

出くわす。そこで、まずカメを助けて、そのカメをいじめてしまうのだ。もちろん、妹がいないと無意味なんだけども。

北海道 森田康司



■ほらほら、魔法が全部使えるようになってるでしょ。具体的な場所は秘密ね。

# クリムゾン

## アレ? FM音源!?

効果

『クリムゾン』の音楽って、ホントにカッコいいですね。PSGでもこれだけすごい音が出るなんて、うれしくなっちゃいます。だけどせっかくならFM音源の音で聴いてみたいな、と思ったボクはウラ技を発見しました。ディスク版のほうで、タイトル画面が表示されているときに、[RETURN]キーを押すと、戦闘シーンのときの音楽のFM音源対応バージョンが流れてくる

のです。もちろんFMPACが必要ですよ。

京都府 園田光男



★ディスク版じゃないとできないからね

# ウィザードリィ

## 複合職業キャラ作成法

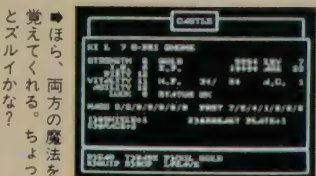
技あり

なんとプリースト+メイジのキャラが作れる大技です。まずプリーストとメイジになれるように特性値を振り分けて、メイジを選ぶ。そして訓練場を出ないで職業をプリーストにかえればできあがり。レベルが上がれば両方の魔法を覚えますよ。この技の応用で、シーフ+メイジなんかもできてしまうんだ! やったね!

神戸市 箱崎光太郎



★最初にこのように特性値をどちらでもできるようにしておく。



★ほら、両方の魔法を覚えてくれる。ちょっとズルイかな?

# キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

## グラディウス2

第2スロットにQパートを差す! ホーム[F1]でポーズをかける

- ① フルパワーアップ  
LARS18TH
- ② ステージスキップ  
NEMESIS
- ③ 一定時間無敵  
METALION

と入力し、[F1]でポーズを解除!  
●1P0デモス1本ちょーだい!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎 03-486-1824

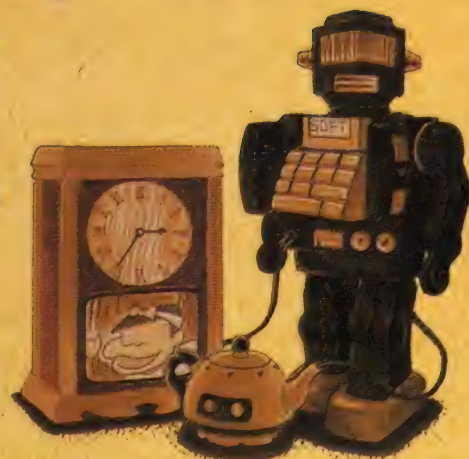
10724  
(株) アスキー  
MSXマガジン編集部  
東京都港区南青山  
スリーエフ南青山ビル  
6-11-1  
技あり一本係

はがきの書き方



# How young are Youということである。 RETRO-MSX

古〜いMSXのソフトが、500円で売られていた。とか、  
そういう話をよく聞いたりします。それがイイゲームで  
あれば、あー至上の喜び。自分にあった、遊べるゲーム  
が10本あれば、それはもう、ものすごい宝。残しておこ  
う、記憶にとどめておこう、古き良きソフトたちを。



## ディグダグ

1984 ナムコ (MSX1)

掘って掘って、また掘って！  
What time is it now? という英  
文は、掘ったイモいじるな、と言  
えば、通りがいいそうです。もっ  
とも、"now"はあんまりつけない  
ほうがいいみたいですけども。

この『ディグダグ』ですが、とに  
かく掘るゲーム。その昔は、ゲ  
ームセンターで、半狂乱のようにプ  
レイしていた記憶があります。

ブーカとファイガー、ファイガ  
ーが火を吹くほうのやつです。彼  
らを倒すわけですが、その武器が  
またすごい。近代陸軍歩兵部隊が  
装備している有線対戦車ミサイル  
のような、ポンプのお化け。びろ  
びろびろ〜とホースがのびて、モ  
ンスターたちのお腹に空気を送り  
込んだら。それで、風船みたい  
にヤツらはふくらんで、ボン！



●digの活字形は、dig、dug、dug。しかし、  
dugには、乳首という意味もあったりして、

笑ってボン！ みたいなゲームだ。  
敵を倒すには、もうひとつ方法  
がある。地中のところどころにあ  
る岩を利用して、押しつぶしちゃ  
うのだ。岩の下の部分に穴を掘ら  
ば、一定時間後に、ポトリと岩は



●ゲーム画面。穴を掘っているときだけに  
BGMが流れるのかすごい。止まると止まる

穴の中に落ちる、というわけなの  
さ、ほっほほ。  
今から思えば、グラフィックは  
すこしシンプルすぎるというキラ  
イもあるが、スリルとサスペンス  
のおもしろアクションゲームだよ。

## レッドゾーン

1986 イエローホーン/アスキー (MSX1)

イエローホーン？ 最近では、  
『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を作  
ったところとして、知られており  
ますね。そのイエローホーンが作  
った、3Dシューティングゲーム。



●タイトル文字の出かたもいんです。

よくできてるんですよ、これ。  
黄色っぽい、四角いのが障害物  
の壁。乾燥したひし餅みたいな  
のが、敵側の飛行物。地面にへばり  
ついている東京ドームを赤く塗  
ったみたいなのが、監視システム・  
プロフェッサーとかいうユニット。  
このゲームは、その東京ドームを  
破壊するのが目的なのだ。ひとつ  
のエリアにある東京ドームをすべ  
てビーム砲でこわしちゃえば、1  
エリアクリア。その行為を阻止  
せんがために、乾燥ひし餅は動い

ているのでした。あ、そうそう、  
ひし餅は、断面図が8角形のビー  
ムを撃ってきます。

3Dのゲームで一番大切なのは、  
その動き、このソフトは、かなり

スムーズに動く。たいしたもの、  
と言えましょう。

このゲーム知ってた？ あんま  
り知らないかもね。でもね、なか  
なか腰の強いソフト、だよ。



●接近してくる敵キャラの拡大のしかたが、なかなか  
ろしい。全16エリアをクリアすべく、撃ちまくれ！



# 花札コイコイ

1985 RAMソフト/アスキー (MSX1)

花札って、最近の中学、高校生、遊んでるかなあ？ 今は家の外にも中にも、遊ぶものがいっぱい氾濫してるから、そういえば花札ってウチないや、というご家庭もかなりあったりして。

日本には四季がある。春夏秋冬。その四季があるから、劇団四季が生まれたようなものである。

春夏秋冬、それぞれに気候の表

情があり、自然の持ち味がある。

その具体的な表われが花である。

ところで、話は変わるが、春夏秋冬二升五合、はどう読むか？ 正解は、あきないますすはんじょう、とこうなる。おそまつでした。

花の話題でしたね。

季節によって花が変わる。12ヶ月の花をつづったものが、花札の絵柄なのだ。



◆昔のROMカートリッジは、容量が少なかったんで、タイトル画面はこんなのが多い。



◆コイコイをしますか？ さらに高得点を狙うために上がりを放棄しますか、の意味。



◆わー、やったあ。雨四光だあ。得点が高いぞ。グラフィックはこういうの。なかなかがんばっているでしょ。

うんちく話はおいといて、さてソフトについて。この『花札コイコイ』、画面上に消し忘れのゴミが残ったり、完成度としては平均点であるが、なぜか、今だに手元に転っているソフトの1本になっている。今発売されているソフトなら、『ソリテアロイアル』が、ずーと残るソフトに、なるのかなあ。どうだろう？

ゲームは、12回のコンピュータ

との対戦で勝負する。1月から12月ということだね。カスフダ10枚集めて逃げてよし、手札さえよければ松、竹、ほーず、桐、雨の五光でブッチギってもよし。またこれが、適度な強さのソフトなので、勝つ喜びを与えてくれて、ふくろう先生のようにやる気にさせてくれるのです。

テーブルゲームは、何か1本持っておいたほうが、いいですよ。

# ヒーロー

1985 ポニー (MSX1)

レオーネ火山が噴火した！ ドードン、わーっ坑夫たちが坑内にとじこめられているぞ、おー。そこで、ヒーロー、キミの登場。

キミは、小型のヘリコプターのようなものを背負って、ペラペラと上下に移動できます。左右には、もちろん歩けます。壁をプチぬくためのダイナマイトも数個

持っています。コウモリなどを焼いてしまうレーザー発生装置も持っています。さあ、準備万端整ったところで、逃げよ。ちがうー。坑夫たちを助けに行こう。

そんなゲームです。アクションアドベンチャーゲームのはしり、であります。

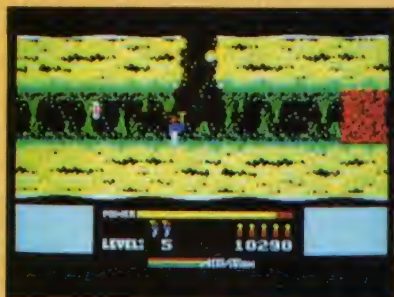
これは、移植版。もともとは、アメリカのアクティビジョンというメーカーさんが、アメリカのマシン用に発売したもの。それが海を渡ってきて、MSXに乗ったわけ。そういえば、設定や色使いも、どこかバタクさかったりして。

画面切り換えて、

情景が変わっていきます。このあたりが、マップを完全に覚えるまで、いちかばちかの大勝負、ということになるのです。たとえば、下に行く穴が3つある。さてどこに下りる？ こういう場合、たいてい2つがはずれで、1つだけ当たり。このゲームも、慨してそうなっています。

また途中、ライトに触れてしまうと、画面が真っ暗になる。こうなると、プレイヤーを1人失うことは、覚悟しておかないといけません。道を覚えてりや、いいけどな。

どこか印象がちがう。なぜかヒーローというゲームが頭の中にいる。なんでなのでしょう？ そんな悪い印象ではないので、やっぱりおもしろいソフト、ということになるのでしょう。あつ、わかった。エッジが全部



◆色の使い方が、アメリカ大陸だと思います(!?)



◆どちらを選べばよかったのかな、の結果の図。

ガタガタだから、イメージがちがうんだ！ 当時、直線構成のグラフィックがほとんどだったから。だから、記憶にとどまっているわけだよ、きっと。



◆下りてはきたものの、あれーどうすればよいのでしょうか？

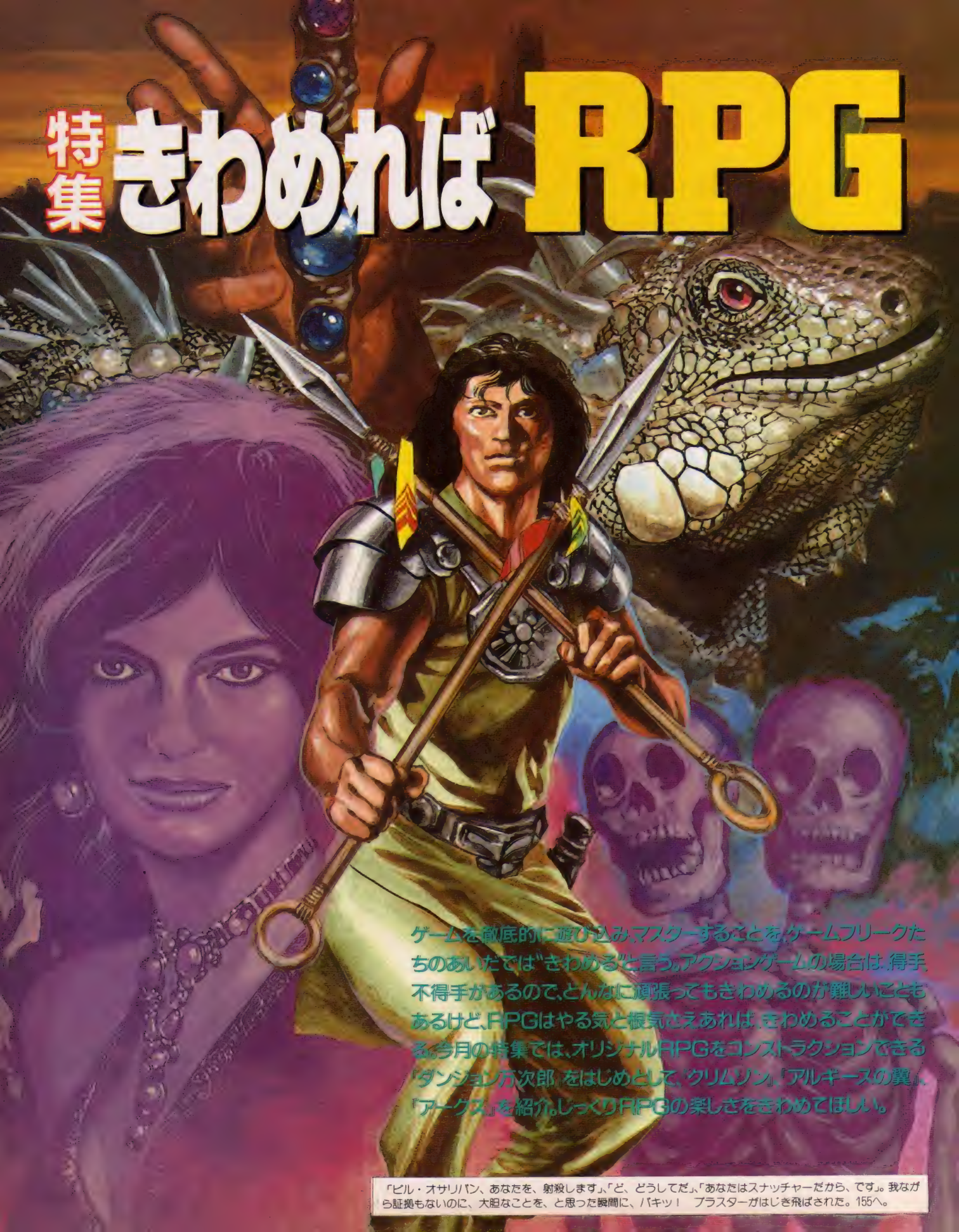
「さてと」とターミナルに向かったが、NOT FILE EXIST。「誰かメインコンソールの中のデータをいじったみたいですね」「そ、そんなこと……」「どうせたいしたデータは入ってなかったでしょうが」。101へ。



特集

きわめれば

RPG



ゲームを徹底的に遊び込みマスターすることを、ゲームフリークたちのあいだでは「きわめる」と言う。アクションゲームの場合は、得手不得手があるので、どんなに頑張ってもきわめるのが難しいこともあるけど、RPGはやる気と根気さえあれば、きわめることができる。今月の特集では、オリジナルRPGをコンストラクションできる『ダンジョン万次郎』をはじめとして、『クリムゾン』『アルギースの翼』『アークス』を紹介。じっくりRPGの楽しさをきわめてほしい。

「ビル・オサリバン、あなたを、射殺します。」と、どうしてだ。「あなたはスナッチャーだから、です」。我ながら証拠もないのに、大胆なことを、と思った瞬間に、パキッ！ プラスターがはじき飛ばされた。155へ。

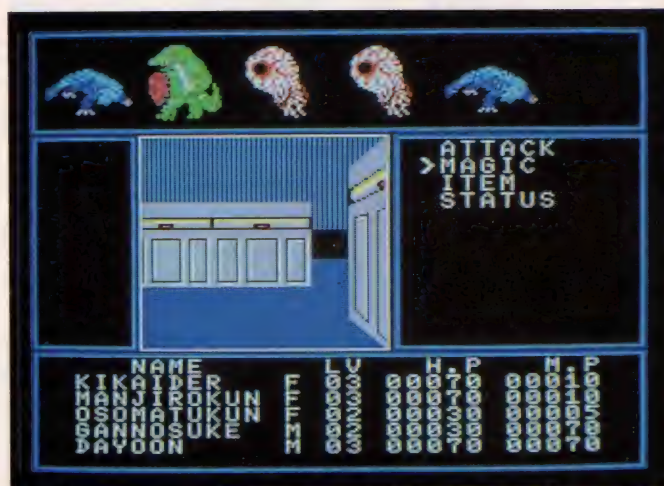


RPGコンストラクションツール

# ダンジョン万次郎

**MSX2** (VRAM128K) **180000**

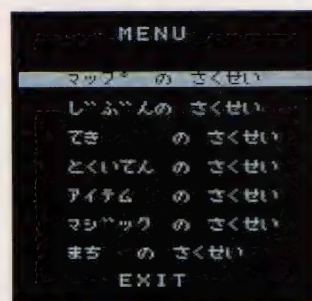
RPGには大きく分けて2つのタイプがある。『ウィザードリィ』タイプと、『ウルティマ』タイプだ。『ダンジョン万次郎』は、その名のとおり、ダンジョンが舞台となるウィザードリィタイプのRPGといえる。しかも、そのダンジョンを自分の好きなように作れるって言うんだから、おそれ入谷の鬼子母神もまっつあおなのだ！



## ダンジョンが作れる！

ダンジョン万次郎の最大のウリは自分でダンジョンを作れること。ダンジョンは上から見た図、つまり、2次元でマッピングする。それがゲームになると、自動的に奥行きを持った3次元に変換されて表示されるのだ。

もちろん、ダンジョン万次郎はダンジョンをコンストラクションできるだけでなく、左の表にあるように、登場する敵キャラのグラフィックやパラメータ、パーティーを組むメンバー、また、使用できる魔法など、ゲームを構成する



さまざまな要素を自分で作ることができる。つまり、自分だけのオリジナルゲームを作れちゃうわけ。それでは、メニューに従ってひとつひとつ説明していこう。



うーん、考えが甘い。キミは、非常に可能性の薄い結論を導き出してしまった。スーザンがスナッチャーである可能性は、ほとんどないのである。なぜか？ それは自分で調べること！ もう一度、やりなおし！



# 1 マップの作成!

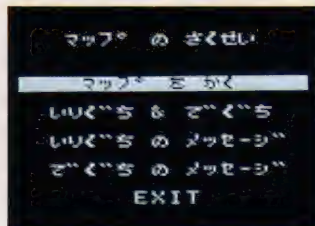
## マップを描く

ダンジョン万次郎のディスクを立ち上げてEDITを選ぶとコンストラクションモードに入る。

まずは、マップの作成だ。ダンジョンは0～9までのフロアに分けられている。そして各フロアごとにエディットできるようになっているわけだ。

ダンジョン万次郎には、あらかじめ、MSXマガジン編集部が作成したサンプルデータが入っている。自分でダンジョンをエディットする場合は、[F]キーでエディットしたいフロアを選んだ後、[C]キーを押して、画面をクリアしてほしい。

画面をクリアするとき、現在、



選択している壁の種類で画面が埋めつくされる。そのフロアを同じ種類の壁で構成したいときは、すべて壁で埋めつくし、壁でないところを消したほうが効率的だ。

具体的なマップエディタの操作方法と機能については、各コラムを参照してほしい。また、エディット中、いつでも[F2]キーを押すとヘルプメッセージを表示する。



## ■ マップエディタの操作方法 ■

**S** マップデータをセーブする

**L** マップデータをロードする

**C** 画面をクリアする

画面をクリアするとき、現在、カーソル（画面下の白線）で選択している壁で埋めつくされる。

**F** フロアを選択(0～9)

●パーツセレクト

GRAPH + ← →

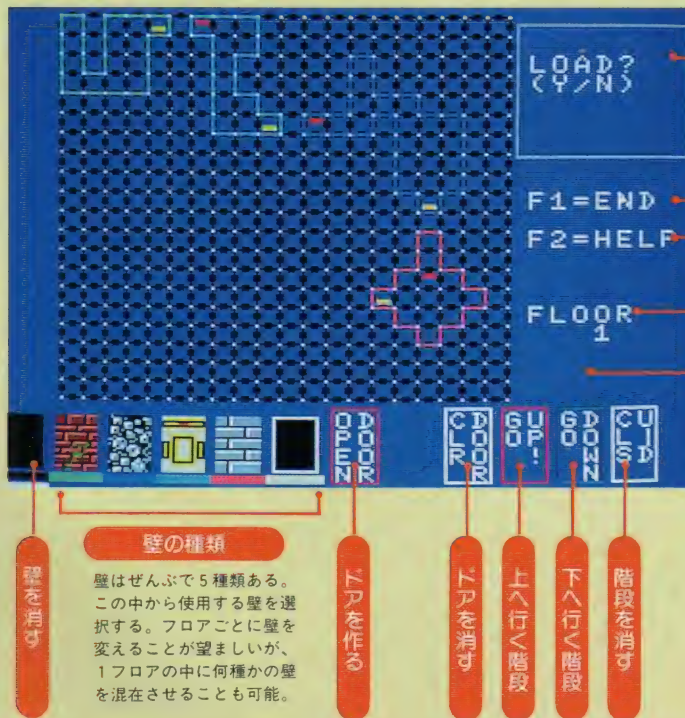
●壁とドアのセット

SHIFT + ← →

●階段のセット

SPACE

## これがマップエディタだっ!



### メッセージ表示画面

マップエディタの各コマンドを入力したときに、確認や選択を促すメッセージがここに表示される。

### マップエディタの終了

### ヘルプメッセージの表示

### エディット中のフロア

### マップの座標を表示

マップ上には、階段や宝箱などいろいろとあるわけだけど、マップエディタで設定するのは、そのグラフィックのみである。あとで説明するが、じっさいは特異点の設定のところで、入り口や出口の位置、宝箱や階段、あるいはワープポイントの位置、決まった場所に出現する敵などの座標を入力するようになっていいる。そのために、それらのマップ上の位置をXY座標でメモしておく必要があるのだ。

### 壁の種類

壁はぜんぶで5種類ある。この中から使用する壁を選択する。フロアごとに壁を変えることが望ましいが、1フロアの中に何種類の壁を混在させることも可能。

壁を消す

ドアを作る

ドアを消す

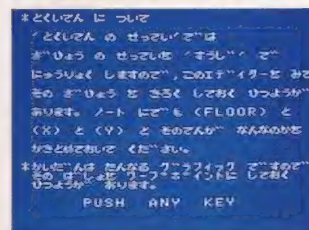
上へ行く階段

下へ行く階段

階段を消す

## HELP!

操作がわからないときは、[F2]キーを押すと、ヘルプメッセージが表示される。

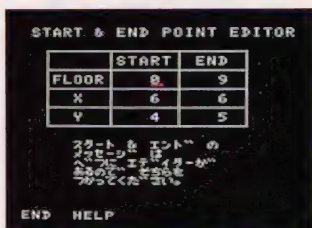




## 入り口&出口

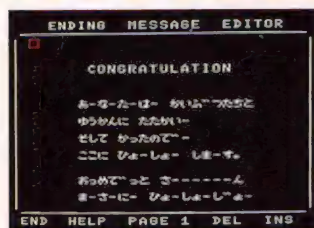
ここでは、入り口と出口の場所を決める。入り口とは、ゲームのスタート位置のことで、酒場のある場所でもある。酒場は行動の拠点みたいなもので、仲間を選び、パーティーを組んでダンジョンに入るわけだ。出口は、このゲームの最終目的地だと思ってもらえばよい。ここにたどり着けば、めでたくゲームエンドとなる。

入り口、出口とも、どのフロアのどこにあるのかをマップ上のXY



座標を入力して指定する。マップエディタで座標を確認してメモしておこう。必ずしも0フロアに入り口があって、9フロアに出口がある必要はない。

## 出口のメッセージ



このゲームの目的地、出口に達すると、エンディングメッセージが画面の下から、1行ずつスクロールして、現われるようになっている。メッセージは最大2画面分だが、**RETURN**コードがあるところからスクロールがストップする。

## 2自分の作成

## パーティーの設定

ゲームをスタートすると、まず、酒場で仲間を探し、パーティーを組んでダンジョンに入るわけだが、ゲーム中、いつでも酒場に戻れば、パーティーの組み替えができる。

酒場にたむろする人、つまり登録できるメン



バーはぜんぶで20人。名前は10文字まで入力できる。また、ひとりひとりにつき、職業は戦士か魔法使いのどちらかを選ぶことができる。戦士と魔法使いでは、あとで述べるが、レベルごとにストレン

グスとマジックポイントを別々に設定できるようになっている。じっさいにゲーム中、パーティーのメンバーに加えられるのは、この中から5人までだ。全員が戦士のパーティーを組むことも可能だし、全員が魔法使いでもいい。よーするに、ここでは、自分の気に入った名前を登録して、職業を決めておけばいいわけだね。

## 入り口のメッセージ

ダンジョンへの入り口、つまり、ゲームをスタートしたときのオープニングメッセージを作成する。

なんのために、ダンジョンへ入るのか、ゲームのシナリオによって違ってくるだろうし、その目的も違ってくるだろう。

ここはキミのシナリオライターとしての腕のみせどころ。よし、やってやろうじゃないかと思わせ



るメッセージを考えてくれ。メッセージを表示してる間にディスクからゲームプログラムを読み込む。



## レベル別のパラメータ

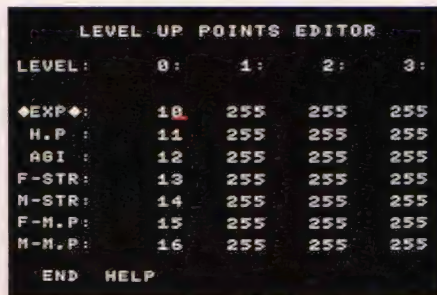
どんなゲームでも言えることだけど、重要なのはゲームバランスだ。そーゆー意味では、レベルごとのパラメータの設定はすごく重要なことなのだ。

ダンジョン万次郎の場合、レベルは0から15まで。設定できるパラメータは経験値(EXP)、体力(H.P)、敏捷性(AGI)、それと、戦士と魔法使いの違いによって、それぞれ別々に攻撃力(STR)と魔力(M.P)を設定できる。

経験値が設定したポイントに達すると、そのキャラクターはレベルアップし、そのレベルに応じて設定した体

力や敏捷性を備える。

操作方法はとくに説明するまでもないと思うが、カーソルキーを設定したい場所に持っていく、そこで**RETURN**キーを押す。そして数値を入力したら、また**RETURN**キーを押せば完了。カーソルキーの左右で画面が横にズリズリッとスクロールするぞ。





# 3 敵キャラの作成

## 敵キャラのグラフィックを描く

敵キャラのグラフィックを作成するエディタはマウス対応になっている。やはり、こーゆーグラフィックを描くときは、マウスの操作性は捨てがたい。キーボードの場合はカーソルキーとスペースキーを使う。

はじめに、じっさいの表示画面(小さいほう)に矢印を合わせクリックする(マウスの左ボタンかスペースキーを押す)と、あらかじめ、

登録されているキャラクターが表示される。カーソルを動かし、エディットしたいキャラクターに合わせ、クリックしよう。

いま、エディット中のキャラクターを別の場所にコピーしたいときは、コピーのアイコンをクリックした後、登録画面の中でコピーしたい場所にカーソルを持っていき、クリックすればよい。左右反転、上下反転も思いのままだ。



敵キャラはぜんぶで30種類登録できる。敵キャラを自分でデザインするのは楽しい。



### エディット画面

じっさいの大きさよりも拡大された画面で、敵キャラをエディットする。

### じっさいの表示画面

これが、じっさいにゲーム中で表示される大きさだ。エディット画面に描かれたものが、同時にこの画面にも表示される。また、この画面内を矢印でクリックすると、敵キャラの登録画面に切り替わり、そこで、エディットしたい敵キャラをカーソルで選択できるようになっている。

### 選択している色を表示

### カラーパレット

### アイコン

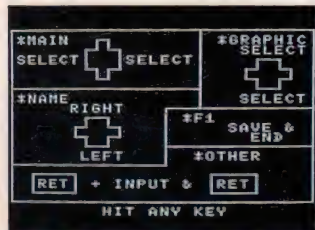
### アイコンの説明

- ← 1ドット左に移動する
- 1ドット右に移動する
- ↑ 1ドット上に移動する
- ↓ 1ドット下に移動する
- キャクターのコピー
- ↔ 画面の左右を反転する
- ↕ 画面の上下を反転する
- CLS 選択色で塗りつぶす
- 終 エディタを終了する

## 敵のパラメータを設定する

敵のグラフィックが完成したら、敵キャラの名前、体力(H.P)、魔力(M.P)、敏捷性(AGI)などのパラメータをここで設定する。また、敵の出現するフロアや敵の攻撃力

(STR)、魔法のききめ(M.P)も設定しよう。経験値(EXP)とゴールド(GOLD)は、その敵を倒したときに自分たちがもらえる経験値のポイントとお金だ。

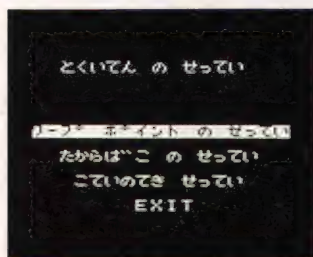


ENEMY STATUS EDITOR				
NO.	0	<div>グラフィック</div> 		
GRAPHIC				
NAME	グリーン スライム			
FLOOR	0			
H.P	5	STR	2	
M.P	2	MAGIC	0	
AGI	5			
EXP	5	GOLD	5	
END		HELP		

敵キャラは設定するパラメータも多い。バランスをよく考えて数値を入力しよう。



## 4 特異点の作成



特異点とは、特別に他とは異なっている点だ。どんなところが異なっているかといえば、そこに宝箱があったり、そこを通るとワープしたり、はたまた、そこに必ず決まった敵キャラが出現したりするわけだ。ここでは、そーゆー特別な場所を設定するわけだ。

### 宝箱の設定

まずは宝箱の設定だ。どのフロアのどこに宝箱があるのかをXY座標で指定する。

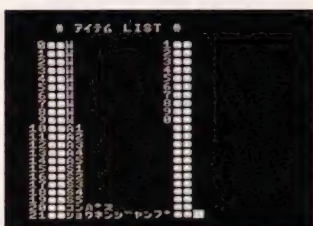
宝箱には、アイテムが入っているか、ゴールドがはいっているか、もしくは、何も入っていないかの3つのうちのどれかだ。アイテムが入っている場合は、[F4]キーを押すと、アイテムリストが表示され

るので、その番号を入力する。ゴールドの場合は、その額を入力しよう。

宝箱はぜんぶで16個まで置くことができる。とくに、商店では売っていないアイテムが入っている宝箱の場合は、ゲームを進行する上でとても重要になってくるので、設定場所をよく考えてほしい。



▲宝箱のあるフロアとXY座標を指定する。何が入っているかも決めておこう。



▲[F4]キーを押すと、アイテムリストが表示される。アイテムは番号で指定する。



「うっ、す早くマスターの背中を取った。『おいボーイさんたち、銃を捨てな、そうじゃないと、諸君のボスの首が折れちゃうよ。』「ぐっぐ、言うとおりにしる。』こういうときは、ボスを押さえるに限るさ。126へ。

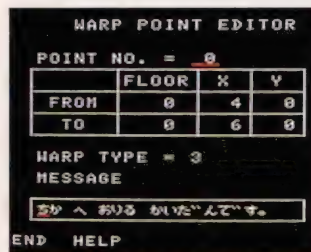
## ワープポイントの設定

ある場所から、ある場所へと瞬間的に移動してしまうのがワープポイント。階段もひとつのワープポイントとして扱われる。

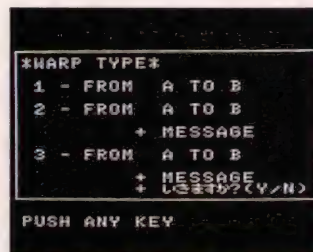
どのフロア(0~9)のどの場所(XY座標)から、どこへワープするか、同じようにワープ先のフロア数とXY座標を入力する。マップエ

ディタで作った階段はたんにグラフィックだけなので、ここで設定して、はじめて階段として機能するので注意してほしい。

また、ワープポイントは必ずしも階段である必要はなく、何もないところに設定すれば、落とし穴などもかんたんに作れてしまう。



▲ワープポイントは最大32カ所まで設定できる。上手に設定して活用しようね。



▲ワープポイントにはメッセージのあるなし、選択可能な3つのタイプがある。

### 固定の敵の設定

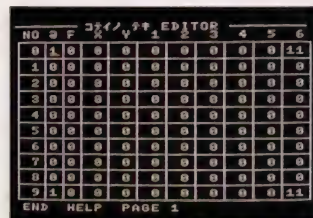
固定の敵とは、必ず決まった場所に出現する敵のことだ。ここでも、どのフロアのどこに出現させるかをマップのXY座標で指定する。固定の敵は最大で20カ所まで設定することができ、また、同時に出現させる敵を6匹まで指定できる。どの敵を出現させるかは、敵のパラメータのところを設定した敵の番号を入力するようになっている。同じ種類(同じ番号)の敵を同時に複数、出現させることも可能だ。

敵の種類、つまり敵の番号は0から36までである。もし、敵を一匹とか3匹とか、6匹ぜんぶを出現させたくない場合は、敵の番号を入れる欄に37を入力しておく。

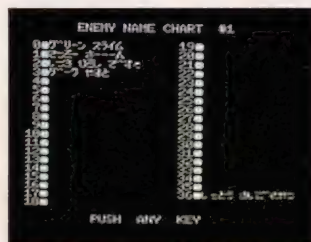
固定の敵を出現させる場所は、

たとえば宝箱の前とか、階段の前とかが考えられる。宝箱を守らせたり、その敵を倒さないかぎり次のフロアに行けないようにできる。

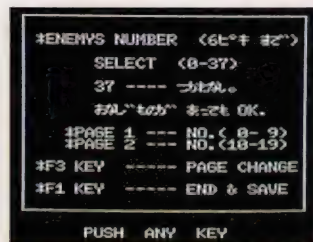
そして、ダンジョンの出口、つまり、このゲームの目的地の前にも、最終的な敵を配置しておきたいね。ゲームの目的はこの敵を倒すことでもいいし、宝箱の中の特別なアイテムでもいいわけだ。



▲@の欄は0か1を入力する。0はその欄の設定を無効にする。1は有効となる。



▲ヘルプメッセージの中に設定した敵の番号と名前がはいっているのだ。



▲同時に6匹までの敵を出現させられるが、使わない場合は37を入力しておく。



# 5 アイテムの作成

RPGにもしアイテムがひとつも登場しなかったとしたら、きっとつまらないゲームになってしまうだろう。経験値をかせぎ、レベルアップして、強くなっていくのと同時に、お金をため、アイテムを買ったり、宝箱の中からアイテムを見つけたりするのが、RPGには欠かせない楽しみのひとつなのだ。

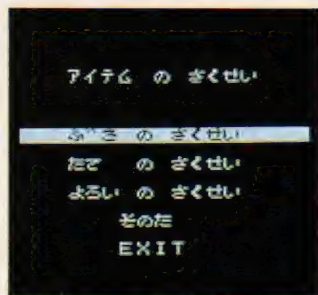
## 盾の作成

敵の攻撃をかわすためのアイテムが盾であるわけだ。そんなことはわかってるって？ いいじゃないか、隣の竹垣に盾立てたかったのは、盾立てたかったからなんだから……。

それは盾おき、ここでは5種類の盾を設定することができる。塚

NO	S	SHIELD NAME	EDITOR AGI+	PRICE
0	0	S1	2	4
1	1	S2	20	40
2	0	S3	200	400
3	0	S4	2000	4000
4	1	S5	20000	40000

END HELP



原ト伝よろしく鍋蓋でもりっぱな盾になるだろうし、まあ、守備力に応じて、自分の好きなように設定してくれ。盾くう虫も好き好きと言うからね。

盾の守備力はAGI+の欄でどのくらい守備力がアップするかを入力する。店で盾を売っている場合は、その値段も決めてくれ。

店で売っているかどうかは、S(SALL)の欄で設定する。0を入力すると、店で売っていることになり、1ならば、店では売ってないことになる。店で売ってないアイテムは宝箱を見つけるしかない。



## 武器の作成



ダンジョンの中で敵と戦うには、素手じゃ心もとない、武器が必要だ。アイテムの作成のメニューから、武器の作成を選ぶ。

武器にも、青銅の剣、はがねの剣、北斗の拳、志村けん、といういろいろあるが、設定できる武器は0から4まで、ぜんぶで5種類だ。

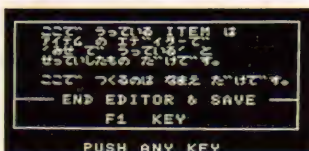
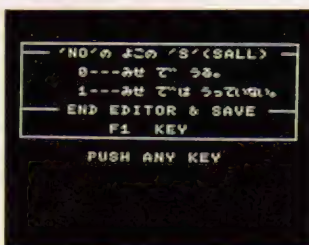
武器を持てば、素手で戦うより、ぐんと攻撃力(STR)が増大するはずだ。そこで、どのくらい攻撃力がアップするかをSTR+の欄に入力する。

次にそのアイテムが店で売っている場合は、その値段を決める。

そのアイテムを店で売っているかどうかは、S(SALL)の欄で設定する。0は店で売っているアイテムで1は店では売っていないアイテムだ。

NO	S	WEAPON NAME	EDITOR STR+	PRICE
0	0	WEAPON1	5	5
1	0	WEAPON2	10	20
2	0	WEAPON3	20	80
3	0	WEAPON4	40	320
4	0	WEAPON5	80	1280
5	1	WEAPON6	160	5120
6	0	WEAPON7	320	10000
7	0	WEAPON8	640	20000
8	0	WEAPON9	1280	30000
9	1	WEAPON0	2560	40000

END HELP



## 鎧の作成



鎧も盾と同じく敵の攻撃に対して身を守るもの。設定の方法も武器や盾のときと、同じだ。

カーソルキーの上下左右で設定したい項目のところへアンダーラ

インを持ていき、RETURNキーを押す。すると、アンダーラインが赤から緑に変わる。そこで、数値、または名前を入力して、もう一度、RETURNキーを押す。これで入力が完了したことになる。

名前を入力中、アンダーラインを進めるには、カーソルキーの上を押す。戻すには、カーソルキーの下を押す。また、F2キーを押すとヘルプメッセージを表示し、F1キーを押すとメニューに戻る。

NO	S	ARMOR NAME	EDITOR AGI+	PRICE
0	0	ARMOR1	1000	190
1	0	ARMOR2	5000	1900
2	0	ARMOR3	10000	9000
3	0	ARMOR4	20000	19000
4	1	ARMOR5	40000	39000

END HELP

## その他

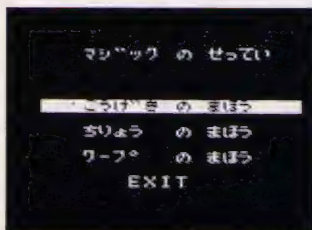
ここではコンパスとワープのアイテムを設定する。コンパスといっても円を描く道具ではないぞ。古くさい言葉で言えば羅針盤というヤツだ。これを持っていると、ダンジョンの中でも、方角をたえず表示してくれるので、道に迷うことが少なくなる。

SONOTA EDITOR			
COMPUS		PRICE	
S	NAME		
1	コンパス	2000	
WARP		PRICE	
S	NAME		
0	ワープマシン	20000	

END HELP

もうひとつがワープのアイテム。ダンジョンのどこにいても、町まで一瞬で戻ることができるアイテムだ。ただし1回しか使えない。





まずは、攻撃の魔法を考えよう。  
敵に向かい攻撃の魔法を唱えると、  
こちらの魔力(M.P)とひきかえに  
敵の体力(H.P)を奪い取る。

設定できる魔法はぜんぶで10種類だ。それぞれの魔法の名前を考えて入力しよう。名前の左の欄のLEVELというのは、その魔法を覚えることのできるレベルだ。ダン

ATTACK MAGIC EDITOR			
LEVEL	NAME	M.P.	M.P.
0	MAGIC1	10	5
1	MAGIC2	20	10
2	MAGIC3	40	20
3	MAGIC4	80	40
5	MAGIC5	160	80
7	MAGIC6	320	160
9	MAGIC7	640	320
11	MAGIC8	1280	640
13	MAGIC9	2560	1280
15	MAGIC10	5120	2560

たとえダンジョンの奥深くでパーティーのメンバーが傷つき力つき果てようとしても、このワープの魔法を唱えれば、唱えた本人の魔力とひきかえに、たちどころに町まで戻ることができる。

アイテムのところで設定したワープのアイテムと効果は同じだ。このワープの魔法を覚えるまではワープのアイテムを使うしかないわけだ。しかも、ワープのアイテムは一度使うと、なくなってしまうから、また、買い直さなければならない。

ワープの魔法の設定のしかたは  
かんたんだ。その魔法を覚えるこ  
とのできるレベルと、ワープの魔

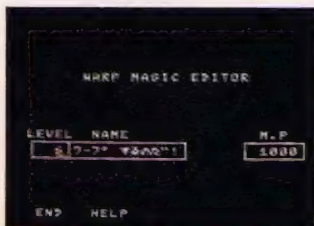
ジョン万次郎の場合、レベルは0から15までなので、その中でうまく割り振ろう。

STRというのは、その魔法を唱えたとき、敵の体力をどのくらい奪えるかの値だ。つまり、この値が大きくなればなるほど、魔法の攻撃力は強いということになる。

M.Pは、その魔法を唱えたときに、どのくらい魔力(M.P)を消費するかを設定する。攻撃力の強い魔法ほど、こちらの魔力を消費する度合も大きく設定すべきだろう。そのへんの細かな調整が難しい。直接、ゲームバランスにかかわってくる部分だけに、よく考えよう。

法の名前、それに、この魔法を唱えたときに消費する魔力(M.P.)を入力すればいい。

ワープの魔法はかなり、便利な魔法なので、レベルの低いうちから覚えられたり、消費する魔力が少なかったりすると、乱用されてしまう恐れもあるので注意したい。ゲーム全体のバランスを考えながら、慎重に設定しよう。



パーティーのメンバーが傷つき、体力が落ちたときは、病院に行き、お金を払えば体力を回復してくれる。しかし、そのためには病院のある町までそのつと戻らなければならない。

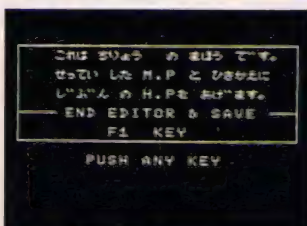
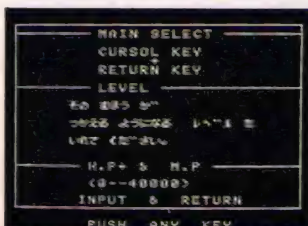
治療の魔法を覚えれば、いちいち町に戻らなくても、自分の魔力とひきかえにパーティーの仲間の体力をある程度まで回復することができるわけだ。

治療の魔法もぜんぶで10種類、設定することができる。それぞれの魔法について、どのレベルで覚えることができるのか、自分を含めて仲間の体力をどれくらい回復できるのか、この魔法を唱えることによって消費する魔力の値を決

めなければならない。

設定の方法は、これまでの設定方法と同じで、カーソルキーでアンダーラインを設定したい項目のところに持っていく、**[RETURN]**キーを押す。そして、数値、または魔法の名前を入力したら、もう一度、**[RETURN]**キーを押せばいい。よーするに、治療(HEALING)の魔法だけに、各自の感性、ヒーリングにおまかせする。おそまつ。

HEALING MAGIC EDITOR			
LEVEL	NAME	H.P.†	M.P.
0	HL01	10	10
1	HL02	20	20
2	HL03	40	40
4	HL04	80	80
6	HL05	160	160
7	HL06	320	320
9	HL07	640	640
11	HL08	1280	1280
13	HL09	2560	2560
15	HL10	5120	5120

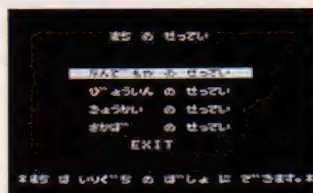




# 7町の作成

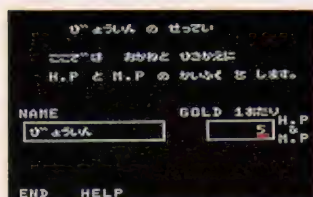
町の中には、商店、病院、寺院、そして酒場がある。これは、編集部が仮につけた名称だと考えてもらいたい。

たとえば、地下軍事施設のコンピュータが暴走してしまい、生き残った人たちは、地中深くにあるコンピュータのメインスイッチを切るために地下軍事施設の中に入って行った。という設定を考えて



みる。その場合、町は居住地区、商店は武器庫、病院は医務室、寺院はバイオ蘇生室、酒場は解放区という呼び名にしてもかまわない。

## 病院の作成



敵たちの攻撃を受けると、体力(H.P)が減少する。一度減少した体力は、ほっとけば、戻るというものではない。さらに、敵の攻撃を受け、体力がなくなれば、死んでしまうことになる。そーならないためにも、体力を回復しておく必要があるわけだ。

また、魔力(M.P)も魔法を使う

度ごとに減少していき、魔力がなくなれば、魔法を使うことができなくなってしまう。

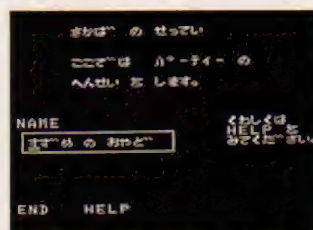
病院は、お金とひきかえに体力と魔力を回復してくれるところだ。ここでは、仮に病院としたが、12文字以内なら、名前はなんでもよろしい。そして、1ゴールドに対して何ポイント体力と魔力を回復してくれるかを、決めておこう。治療の魔法を覚えるまでは、体力を回復する方法がほかにはなく、町まで戻って来なければならないので、値段は、そんなに高く設定する必要はないと思う。

## 酒場の作成

酒場といっても、ここに行けば、お酒を飲んだり、カラオケを歌えるわけではない。よーするに、人がたくさん集まっていそうな場所なら、いいわけだ。

ダンジョン万次郎では、自分を含めた登場人物を20人まで登録できる。ゲームのスタートの時点で、酒場にいる人々の中から、パーティーを組むメンバーを選ぶことができるようになってる。また、ゲームの途中で酒場に行けば、いつでもパーティーのメンバーを入れ替えることが可能だ。

じっさいに酒場にいる人たちの



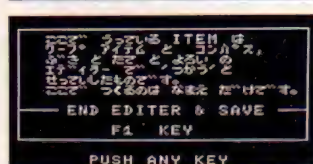
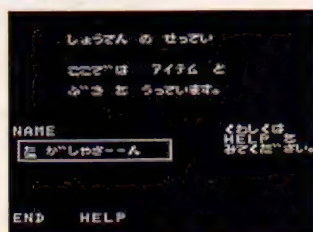
登録作業は、メニューの中の「自分の作成」のところすでに紹介したとおりだ。ここでは、酒場をなんて呼び方にするかを決めるだけである。たとえば、大衆酒場としては、つば八とか、村さ来……あたりが有名だが、あくまで酒場にこだわる必要はない。

## 商店の作成

ゲーム中、商店は重要な役割をする場所だ。敵を倒し、お金がたまったら、ここで、武器やアイテムを買いそろえる。また、一瞬のうちに町へ戻ることのできるワープのアイテムは、一度使うと、失われてしまうので、何度もここへ足を運ぶことになるそう。

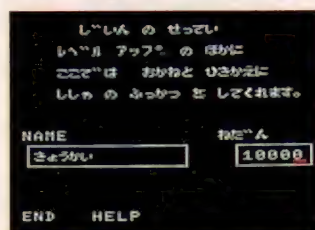
RPGの楽しみのひとつに、自分のレベルアップとは別に、お金をため、アイテムを買いそろえていくといった楽しみがある。ゲームの中とはいえ、買い物は楽しいものだよ。

ゲーム中に商店に入ると、そこで売っている武器とアイテムのリストが表示されるが、ここで売っている武器とかアイテムは、アイ



テムの設定で商店で売っているものとして設定したものに限られる。つまり、すでに設定済みということだね。ここで、やらなきゃならないことは、とりあえず、商店の呼び名を決めることだけなのだ。

## 寺院の作成



もし、敵の攻撃を受け、パーティーのメンバーの体力がなくなってしまったら、そのメンバーは死んでしまう。もう、こーなったら、治療の魔法も効かないし、病院で体力(H.P)を回復してもらおう、というわけにもいかない。残る手だけ

は神様にお祈りするしかない。

というわけで、寺院では死んでしまったメンバーを復活させてくれるところだ。しかし、ここもタダというわけではない。地獄の沙汰も金次第、たんまりと、お金を取られてしまうのだ。

ここでは、寺院、もしくは教会など、死者を復活させてくれそーな場所なら、名前はなんでもよい。そして、命とひきかえに払うお金の額を決める。命はお金にはかえられないが、あまり安く設定しないほうがいいと思う。





全国130店舗

RPGコンストラクションツール

# ダンジョン万次郎はTAKERUで販売中



## ダンジョン万次郎

対応機種—MSX2(VRAM128K)

メディア—3.5インチ2DD

価格——3,500円

今月の特集で紹介した、ダンジョンタイプのRPGを自分で作れてしまう、コンストラクションツール『ダンジョン万次郎』は、全国130店舗のTAKERU設置店で販売しています。

このページでも、TAKERUについては、たびたび紹介しているけど、TAKERUというのはパソコンソフトの自動販売機のことだよ。いままで、TAKERUで販売されたソフトは、すべてこのTAKERUで買うことができるのだ。つまり、在庫が切れて販売できません、ということがTAKERUにはないわけ。欲しいソフトをいつでも手に入れることができることもTAKERUの魅力のひとつだね。

TAKERUについての質問や、さらに詳しく知りたい人は、下記のブラザー工業株式会社、TAKERU事務局まで問い合わせてください。

### TAKERUについての問い合わせ先

ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局  
〒487 愛知県名古屋市長区瑞穂区堀田通9-38  
☎052-824-2493

## 企画 およびアイデア大募集!!

今月の特集で紹介した、ダンジョン万次郎はRPGファンには、こたえられないツールだね。なにしろ敵キャラをエディットできるだけでなく、かんたんなマッピングでオリジナルのダンジョンが作れてしまう。しかもゲームモードでは、それが3Dで表示されるのだ。

MSXマガジンでは、ダンジョン万次郎で作ったキミたちのRPGを募集しているぞ。自信作ができたなら、編集部まで送ってくれ。

また、編集部では、今後、特集

で取り上げてほしい企画やアイデアも募集している。キミたちの意見を待っているぞ。

さて、内緒の話だが、いよいよちかちか、アドベンチャーツールと吉田工務店の応募作の中から、優秀作を発表するぞ。同時にコンストラクションの傑作集として、TAKERUで販売する予定だ。ついにキミたちの作ったゲームが販売される日がやってきたのだ。詳しくはまた今度。いまから、楽しみに待っていてちょうだい。

ごめんなさい

現在、TAKERUで販売中の『吉田工務店』でタイトル画面やエンディング画面の作成のとき、**[ESC]**キーを押してもディスクにセーブされないことがあります。一度、**[SELECT]**キーを押し、表示画面を切り換えてからセーブしてください。

MSXマガジンの10月号の特集『ぞわぞわーんど』は、TAKERUで販売中とありましたが、プログラムの最終的な調整のため、発売が大幅に延びてしまいました。読者の方々に大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫言ひ致します。

あて先



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株式会社アスキー  
MSXマガジン編集部  
企画・アイデア大募集係



# クリムゾン

中世を舞台に展開されるRPGの多い中、この『クリムゾン』は、超未来の世界という異色の設定だ。しかし、その特異な存在の裏側には、凶暴な頭首クリムゾンを倒すべく、敵と戦って経験値を上げるといった、RPGの基本がすえられているのだ!!



■スキャップトラスト MSX2 7,200円/6,800円(ROM/2DD)

## ▶タストの町

舞台は、遠い未来の地球である。人々の生活は大きく後退し、文明は破壊され、世界は荒廃していた。すべては、この未来の社会を凶悪に支配する独裁者、クリムゾンの存在が原因なのだ。

クリムゾンに抵抗する人間は、強力な軍隊によって制圧され、地上では多数のモンスターが横行していた。それでも、人々はどうにか町をつくり、城を築いて生活していたのである。

主人公の父もまた、クリムゾンに抵抗した戦士のひとりであったが、帰らなくなって久しい。そして、心労で倒れた母も、父の後を追うように息を引き取った。

両親の仇を討つため、そして人々の平和な暮らしを取り戻すために、主人公であるキミはクリムゾンを倒すべく、今旅立ったのだ。

さて、クリムゾンを倒すために

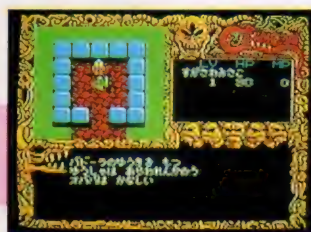
## 母が死んで、物語は始まる……

は、必ず手に入れなければならないものが、いくつかある。それは、「バドーラの勇気」、「ラプノスの正義」、「ゴライアの力」という3つの勇者の証しと、5つの宝玉である。それぞれがどこで手に入るのか、また、その場所へはどのようにして行けばいいのか、情報を集めることにしよう。

まずは、自分の住んでいるタストの町からスタートだ。母が残してくれた200ゴールドのお金を持って、町の中をくまなく調べよう。施設は、薬や魔法などを売っている道具屋、装備する物を売っている武器屋、体力を回復できる宿屋などがある。さっそく道具屋と武器屋へ行って、買えるだけの物をそろえよう。とりあえず、一番



■はい、すみません。わかってはいたけど一応、聞いてみたけなすうー。



■バドーラの勇気、それさえあれば、オババを悲しませなくて済んだのに……。

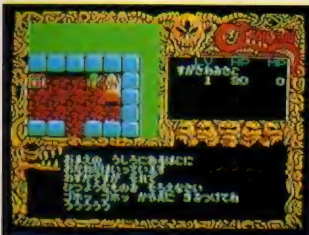
安い武器を買って、残りのお金で傷薬を買っておくのがベストだろう。宿屋では、泊まるだけではなく、ほかの宿泊客から重要なヒントを得られることもあるので、忘れずにチェックすること。

さて、このタストの町で得た情報によると、南東に遺跡の谷、南に死霊の谷があるという。とにかくそこに行ってみることにしよう。



■勇気を出して、死霊の谷へ行ってみよう！ タストの町の南にあるらしいぞ。

## 武器と道具をそろえよう



■お、お母さあーん!! 母は死んでお金を残す。きっと仇はとるからなー!



■こちらは、武器屋。まずは短剣と皮の盾あたりをそろえるのが望ましい。



■道具屋では、薬などのほかに、魔法も売っているのだ。全部そろえたいね。

戦うためには、武器や防具を身につけて、少しでも強くしておくことが大切だ。このゲームでは、魔法も道具とみなされ、道具屋で買うことができる。

しかし、高価なものが多いので、始めのうちは近場で敵と戦ってせっせとお金を稼ぎ、少しでも攻撃力や防御力の強いものを装備していこう。とりあえず、傷薬は必需品なので、買っておくこと。



## クリムゾンの全体マップ大公開



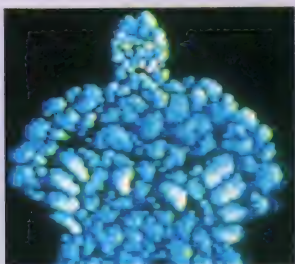
## カラフルなモンスターたち

このゲームに登場するモンスターたちは、グラフィックがとても美しく、独創的で多種多様である。基本的な攻撃以外に、毒による攻撃や、体を石化してしまう攻撃、また、身の毛もよだつような声を出して、相手を怖がらせてしまう攻撃をしかけてくる。

また、敵は常に1匹とは限らず、7匹までのパーティーを組んで攻撃してくるので、油断はできない。



★ミュージアード。色とりどりのボディに、金のフンドシがステキね。



★ゴツゴツの石化人。こいつの目が光ると、動けなくなってしまうから注意。



★ちょっと頭の悪そうな顔に、ランバカって名前が妙に似合ってしまうのだ。

## 必要な経験値 レベルアップに

戦いに勝ち進んでいくためには、レベルを上げなければならないが、レベルが上がるのには経験値というものが不可欠だ。経験値を稼ぐためだけに敵と数多く戦うのも大切だけど、あとのくらい経験値があれば次のレベルに達するのか、ということがわかっていないと、目標がたたないよね。他のRPGだと、ある一定の場所でそれを教えてくれたりするものが多いけれど、このゲームにはそれが無い。そこで、下の表を参考にしながらプレイしてみてね。

LV	EXP	LV	EXP	LV	EXP	LV	EXP
2	100	15	30,600	28	112,500	41	223,000
3	300	16	36,300	29	119,500	42	233,000
4	600	17	42,100	30	126,600	43	243,000
5	1,000	18	48,000	31	133,800	44	253,000
6	1,600	19	54,000	32	141,100	45	263,000
7	2,400	20	60,100	33	148,500	46	273,000
8	3,400	21	66,300	34	156,000	47	283,000
9	4,900	22	72,600	35	164,000	48	293,000
10	7,000	23	79,000	36	173,000	49	303,000
11	10,000	24	85,500	37	183,000	50	313,000
12	14,500	25	92,100	38	193,000	51	323,000
13	19,500	26	98,800	39	203,000	52	333,000
14	25,000	27	105,600	40	213,000	53	343,000

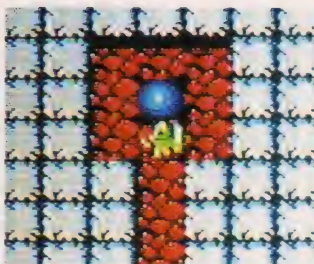


## 遺跡の谷

クリムゾンの世界には、遺跡の谷が全部で4つあるといわれているが、マップには3つしかない。あと1つは、いったいどこに？

それぞれの谷には、遺跡がいくつかあり、中は数階のダンジョンになっていて、ワープゾーンもあるので、マップを描きながら進まないで迷ってしまうぞ。また、遺跡の中には、数々の謎がかくされているので、もれなく探検してみよう。

タストの町を出て、まず最初に現われる遺跡の谷は、死霊の谷に行く前にぜひ寄っていくべき場所。死霊の谷には、強敵がウヨウヨ待



◆ここは、ワープゾーン。いったいどこから、どこにつながっているのかな？

ちかまえているから、その前にここで経験値稼ぎをしておくのだ。また、死霊の谷で必要になるものが、この遺跡の谷で手に入るぞ。

ところで、この遺跡の谷で登場する敵は、盗賊が多い。もしかしたら、盗まれた何かを発見できるかもしれないね。レベルを上げて、取り返しに行こう！



◆遺跡の谷の入り口。これと同じような遺跡が、全部で4つあるらしいぞ。



◆これが、遺跡の谷のダンジョンの中だ。手強い敵が、キミの来るのを待っている。

## カンドセの町

死霊の谷を通過してしばらく行くと、カンドセの町がある。クリムゾンの世界で、いちばん南に位置する町だ。ここでは、たくさんの情報を聞き出すことができる。

まず、集めなければいけない5つの玉のうち、氷の玉とかげろうの玉について、ヒントを得られるのだ。氷の玉はエロイアの女王様、かげろうの玉はイブハの村に住む娘が、それぞれ秘密を知っているらしい。なるほど、さっそく行って調べてみなくちゃね。

なにしろ、RPGの基本は情報を集めることだから、時間を惜しまずに、人物全員に話しかけよう。



◆カンドセの町では、たくさんの情報を得るよー。いろんな人に話しかけろー。



◆リンダちゃんはイブハの村に？ で、その村はいったいどこにあるのかなー。

同じ人物でも状況によっては、会話の内容がちがったりすることもあるから、こまめに話しかけるようにしようね。

さて、そのほかにもこのカンドセの町では、主人公がこれから行くべき場所を示唆してくれるぞ。ゴダールの城に、勇敢な王子様がいて、西の方角に、別の遺跡の谷があることなど。また、後半で重要になるアイテムの真実の鏡や、勇者の証しの1つであるバドーラの勇気についても、話を聞くことができる。

タストの町には売っていなかった、武器や防具もあるので、武器屋に寄って新しいものに買い替えてから、次の場所へ向かうのがいいだろう。

## エロイアの城

エロイアの城は、女だけが住む城。主人公が入っていくと、「キャー、けがらわしい、男よー」などと叫ばれてしまうのだ。

カンドセの町での情報によると、確か氷の玉がここにあるということだった。さっそく女王様を探して、会ってみよう。

ところがこの城、さすがに女の

城だけあって、侵入者を防ぐために、中がとても複雑にできている。この道はいつか来た道……とフラフラさまよっていると、完全に迷ってしまい、女王様どころか人影さえ見えないのだ。もしかして、と思い、壁に体当たりしてみても、ブロックが動くようなことはもちろん、ない。

やっとの思いで女王様に対面できたときは、感激もひとしお……と思ったらこの女王様、とんでもないことを言い出した。氷の玉はイザベラという女の子が、持って旅に出てしまったあ！

ヒーツ、何のためにここまで来たのかわからないけど、とにかくイザベラちゃんを探しに行こう！



◆えー、まだなんにもしてないのに。い。それにどうして男だとけがらわしいの？

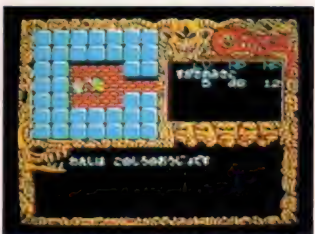


◆この人は像の番人か？ それともただの行きずりの人？ やさしい人ね。



◆ポッカーいいた胸の穴には、それぞれの色の石をはめ込んであげよう！

# 3つの像に3つの石



◆うわっ、女王様ったらこんなところに。でも、肝心の玉を持ってない。ヒドイ。

死霊の谷へ行くと、すぐに3つの像がある。近くにいる人物に話しかけると、その3つの像には、3つの石をはめ込む、という情報を教えてくれる。確かに、3つの像の胸には、それぞれ穴があいていた。その穴にはめ込む石は、どうやら谷のダンジョンの中にあるらしい。しかし、1個の石だけでは、遺跡の谷であるものを手に入れないと、見つけることはできないよ。



## しゃべらずの森

しゃべらずの森、という名の通り、ここにはとてもおそろしいモンスターがいて、攻撃されるとしゃべれなくなって、もう大変。宿屋や道具屋以外では、誰とも会話ができなくなるから、情報がまったく聞けなくなってしまうのだ。もしも、そのような状態になったら、いくらほかの町や谷に行ってもムダ。どんなに話しかけても話が通じなくて、先に進めないか

らね。しばらく辛抱して、このしゃべらずの森の中を調べまわろう。どこかにとても強い敵がいて、そいつを倒せば先に進めるようになる……といいんだけどなあ。



◆このおじさんは親切に忠告してくれるが、ここで帰るわけにはいかないのだ。

## 入れない村

カンドセの町を東に行くとたどり着く村。しかし、この村の門は固く閉ざされていた。実はこの村、イブハの村というところ。カンドセの町で得た情報に、かげろうの玉はイブハの村の娘、リンダが持っているというのがあったね。どうにかして中に入り、リンダに会いたいところだけど、門を開けるには、どうしたらいいんだろう。門の色は青だから、青い鍵が必要だね。この青い鍵はどこにあるのかというと、ある重要な人物が持

っているのだ。

その人物にめぐり会えば、鍵以外のアイテムも手に入り、そしてゲームもいよいよ中盤にさしかかる。



◆ああ、壁の向こうの人とお話したいっ！ 青い鍵を探せ！

## モグネスの山

このモグネスの山、ゲームの中ではかなり重要な場所といえる。

まず、エロイアの城から氷の玉を持って旅に出たというイザベラが、この山のどこかにいるはず。山の中は迷路になっているので、

マップを描きながら進んでいこう。イザベラを見つけ出さないことには、ゲームは終わらないのだぞ。なぜなら、このイザベラこそが、一緒にクリムゾンを倒しに行く、仲間なのだ。

ほかにも、このモグネスの山の中には、謎がたくさんかくされている。とにかく、歩きまわれ！



◆ここが、モグネスの山の入り口。どんな世界が待ち受けているのかなー。



◆中は複雑なダンジョン。ゆっくり進んでいかないと、来た道がわからなくなる。

## ドーサの町

周辺を、危険な場所に囲まれた、ドーサの町。レベルがある程度上がったなら、ここを足場にしてまわりを探索するのもいいだろう。

この町では、お金を払えば死人をよみがえらせてくれる人がいるので、誰かが死んだときは、すぐここへ来て生き返らせよう。

町の中で得られる情報では、ひかりの玉についての話が聞けるぞ。ひかりの玉は、ヨンバンの村のモランという男が持っていて、その村へ行くには湖を渡らなければな



◆ヨンバンの村のモランという男を見つければ、ひかりの玉はキミのもの!!

らない。ところが、湖を渡るためのマイクロポートが、誰かに盗まれてしまったらしいのだ。うーん、それは困った。ポートを盗まれたのは、カンドセの町の西にある、遺跡の谷……。なるほど。盗賊がたくさんいたところだね。



◆マイクロポートを取り返せば、今まで行けなかったところへも行けちゃうよ！



◆もしも誰かが死んでも、ここへ来れば何度でも生き返ることができる。

## あやしい宿屋

ドーサの町から北へ向かうと、人里離れた山の中に、ポツンと1軒の家が見える。入ってみると、どうやら宿屋のようだ。

不気味な雰囲気はただようものの、主人に話しかけてみると、あいにく部屋はあいていないと断わられてしまう。そう言わずになんとか……と奥をのぞいてみたら、ああっ、ズルイ、客なんか1人もいないじゃないかー。これは、あやしい！ きっと何かあるにちがいない。

それに、ちょっと奥まで入りこ

んでみたら、主人のあせり方は尋常ではないぞ。ますます、あやしい！ それに、確かにちらっと見えたのだ。地下に通じる階段のようなものが。あれは何だ!!



◆こら、おじさん。部屋には誰も泊まってないことは、わかってんだぞー。

## まだまだ旅は続く……

さて、クリムゾンを倒すためには、この後もさらに長い旅を続けなければならない。

クリムゾンの世界は、それほど広くはないのだが、実際にプレイしていると、ダンジョンやワー

ゾーンがたくさん出てくるので、とても広く感じられるのだ。

とにかく、まめに歩きまわって情報を集め、地道に敵と闘いながら、経験値を上げていくのが一番。カンも必要ではあるけどね。





■工画堂スタジオ MSX2 7,800円(2DD)

# アルギースの翼

工画堂スタジオからファンタジックなRPGが登場。キャラクターが戦士と魔術師に明確に色分けされているうえ、成長システムも非常にシンプルにまとめられているなど、初心者にも簡単にゲームの世界に入れるようになっている。超オモシロゲームなのだ。

## アルギースの地に平和を取りもどすのだ

### 本格派ロールプレイング!

はるか宇宙のかなた、α星のアルギース王国。その昔、天空界にあったのだが、地上界にいた妖獣どもを制圧して、そこに移り住むようになっていた。しばらくの間、妖獣どもが強大な指導者のもとで暴れだして、平和な世界を恐怖のどん底へ引きずり降ろしたのである。

キミはアルギースの国の第23代王子となって、妖獣どもを倒して、この地に再び平和を取りもどさなければならないのである。旅の途

中では、壁に書かれた古代文字を判読したり、3人の精霊の居場所を探しだしたりすることが必要になってくる。壮大なスケールの旅が今、始まるのだ。



★あるアイテムを使うと、川がまっすぐに割れる。モーゼになった気分だ。

### 翼龍の書がついてくる



★この1冊に、重要な情報がぎっしり入っている。竹村健一もビックリ。

旅のお供に絶対に欠かせないのが、この「翼龍の書」。この本は、アルギースの国に古くから伝わる古文書で、中にはアルギースの地の地図を始め、王国の代々の王や精霊、長老たちの言葉や、古代文字の解読方法、魔法の効果など、旅を進める上での重要なヒントが数多く掲載されているのだ。読物としてもなかなか良くできているので、ぜひ1度は通して読んでみることをおすすめする。そうすれば、このアルギースの世界によりドップリと深くハマりこめるぞ。

偏差値  
35→60に!

メキメキ実力がつく

## 田 中 の 古 文

お城や塔の中に入ると、古代文字の書かれた壁画があることに気がつくだろう。これには、とってもし役に立つヒントが書かれているんだ。ここでは、代表的(?)な古代文字4つの解読方法と、例文を3つ載せておくので、しっかりとマスターしておこう。これでキミも古文はバッチリだ!



▲三角2つに丸ひとつ。これがなぜか知らんが「出会う」とか「交差する」という感じに訳されるのだ。



▲この語の前に書かれた言葉(道具など)を、「使う」というふうに訳す。「水の木馬を使う」とかね。



▲「安置」の意。状態を表わす場合と、「安置する」といった行動を表わす場合がある。「アンチ巨人」とかね(違うって)。



▲ひとつ前の言葉(というか矢印みたいなやつ)で表わされる方位に、「向かう」ことを表わしているのだ。

### 練習

次の各文を口語訳せよ。(各5点)

(1)



(2)



(3)



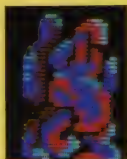


## モンスターたち

### ドクル

HP 60

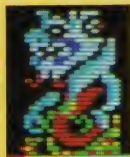
●序盤戦のカモ。こいつでバンバン経験値を稼いでしまおう。



### レゴック

HP 800

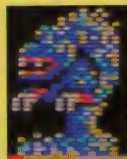
●お城や塔の中にある。中盤の強敵だが、経験値が稼ぎやすい。



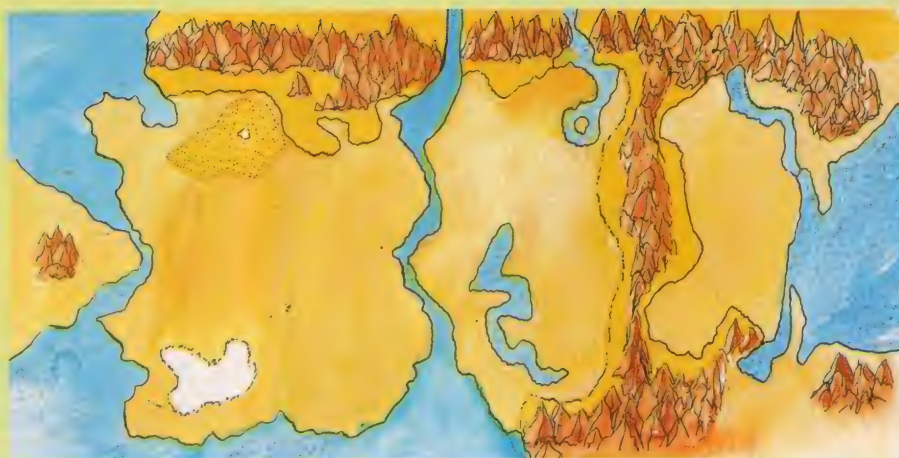
### マハード

HP 2000

●天空界にいる。かなり強いので、逃げてしまうほうが無難かも。



## これがアルギースの地だ！



これがアルギースの国の地上部分のマップである。あんまり広くないでしょ？ だけど、山脈と川によって土地が3つに分断されているので、そう簡単には行き来できないようになっているのだ。川を渡つ

たり、山を越えたりするにはそれぞれアイテムが必要になるので気をつけよう。あと、街や城などはぜんぜん描かなかったの、見つけたら自分で描き込むようにしようね。

## とっつきやすさが魅力的！

このゲームは、本格的なRPGなんだけど、ゲーム展開はとってもスムーズだ。めんどろなキャラクターメイキングをする必要もないし、戦闘シーンにも自然な感じで

入り込める。謎解きも比較的カンタンにできているので、誰もがアルギースの世界にどっぷりとひたれるのだ。RPGっていうと、「めんどろくささ」や「かったるさ」を気にして、敬遠する人も多いけれど、このゲームならば安心してプレイできるぞ。また、前作の『覇邪の封印』に深く関連を持たせているので、前作をプレイした人はより多く楽しめる。前作に出てきたモンスターとよく似たのが出てきたりするんだ。みんなに自信をもって勧められるゲームだよ。



●高くそびえ立つ山々。烈地の杖を使うと……。

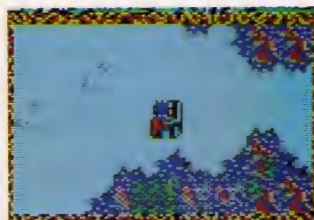


## 妹さんは魔法使い

旅を続けていると、砂漠地帯のあたりで自分(王子)の双子の妹が現われて、旅に同行してくれるようになる。妹は直接戦闘には加わらないけど、12種類の魔法を使って王子の手助けをしてくれる。また、妹の名前は王子の名前によって「あさこ姫」とか「マーシー」とかいうふうに変化するの、いろいろ試してみるのもおもしろいかも。



●ここに妹がいる。だが、兄妹の証しを見せない仲間になってくれないぞ。



●ここは天空界だ。出てくる敵はみんな強いので、気をつけて進もうね。



●あーら、死んでしまった……。だけど、所持金が0の状態、復活できるのだ。

## 注意！

### CAUTION

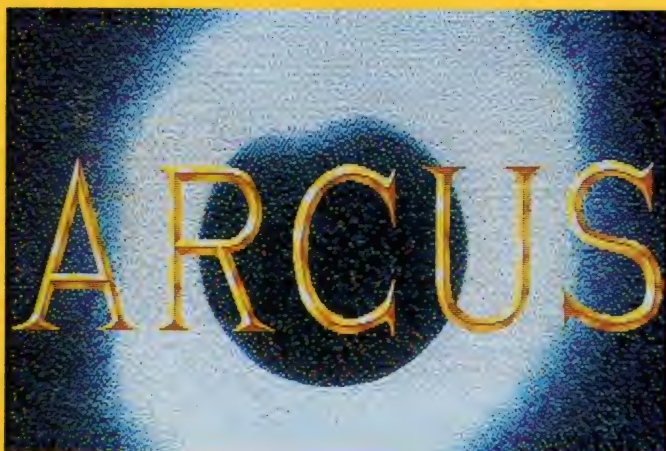
このゲームは、データセーブをゲームディスクに行なうので、ユーザーディスクなどには必要ありません。また一部の製品にはゲームディスクにライトプロテクトノッチ（書き込み防止用ツメ）がついていないものがあります。このままではデータセーブができませんので、光を通さないテープなどでプロテクトの穴の両面をふさぐ必要があります。

## 最強の魔法 カズノヒロブだ！



●カッコイイ！ ドラゴンに変身だ。敵に大きなダメージを与えられるぞ。あ、天空界でアレを取っていないとベケよ。





■ウルフチーム MSX2 8,800円(2DD)

A R C U S

アークス

これからのRPGはどうなっていくのか? そんな疑問にこたえるべく、正統派RPGの血を受け継ぎながらも、すべてに新しい試みがなされている意欲作のRPG。それがウルフチームの『アークス』なのだ。

## 新時代にむけての正統派RPG

太古の昔、人間は、火、水、土、風の精霊たちの“力”を授かり、その“力”を利用して文明を築き、栄えていた。しかし、人間はその“力”を戦いのために使い、より良い土地を手に入れるために悪用するよ

うになり始めた。

そのあまりの“無軌道”ぶりを見かねた精霊たちは人間にあいそをつかし、アルカサスの国を見捨ててしまったのだ。人間が“魔法”と呼んでいた“力”は消えさり、精霊の加護を失った王国のいたるところで土地が荒れていった。かつて精霊たちを信仰していた人間の心はすさみ、部族間の争いは絶えなかった。そして、この国に何か異変が起ころうとしていた……。アークスの物語はそこから始まる。

RPGの楽しさって何だと思う? いろいろあると思うが、自分の分身であるキャラクターが敵と戦い、成長して強くなりながら未知の冒険へと旅立つ、つまり、物語の過程を楽しむことができるというのがとても魅力的なことだと思うのだ。

でも、現在のコンピュータRPGの多くはキャラクターの成長、つまりレベルアップするために同じような敵を何度も何度も倒していく、そんな単調な動作を繰り返し行なうだけのものが多い。

確かに、あと経験値が300たまるとレベルが上がる、と考えたり



◆冒険のなかに来る、三日月湖の塔。その頂上には魔女がいるという。

するのは楽しいことだけど、はたしてそういうことだけがRPGの楽しさなんだろうか。何かが違う。RPGはその“世界”を楽しむことが主役であって、経験値稼ぎなんかは常にワキ役でなければいけない。アークスはそういうRPGだ。



◆旅に出る決心をしたジェダ。彼はまだ自分に課せられた使命を知らない。

## ジェダの旅立ち——そして仲間との出会い

物語の主人公、ジェダ・チャフは父親の死をきっかけに、旅に出る決意をする。騎士であった父がなぜその地位を捨て、きこりになったのだろうか?

旅に出ればその疑問の答えがわかるかもしれない。そんな気がしたジェダは山を下りるのであった。

アークスの物語の冒頭はこのように始まる。そしてジェダが冒険を進めていくうちに、5人の仲間を見つけていこう。そしてジェダは自分のなすべき真の目的を知るのである……。



◆酒場で酔ったイキオイで大暴れしている女のコだ。これも何かの縁ってやつか。

この全員の仲間を見つけるまでのシーンはシナリオ重視のアークスだけあって、とてもドラマチック。まるで映画を観ているかのよ



◆ハーフェルフの男のコ、ピクト。中盤以降、かかせない存在となる。

うに物語がすすんでいくのだ。また、ジェダをふくむ6人それぞれに個別の感情があり、とても人間的。今回は4人を紹介しよう。



◆この世界では人間とエルフは対立しているのだ。



◆うわー、何か偏屈そうないいさん。この人も仲間。



## 経験値のない!? RPG

アークスが他のRPGともっとも違うのは、キャラクターの経験値およびレベルなどのパラメータがない(!)こと。だからといって、キャラクターが成長しないわけでもない。たとえば、あるモンスターを苦勞して倒したとする。キャラクターは次回にそのモンスターと戦うとき、以前の戦いを“経験”しているので、前よりも楽に倒せるはず。考えてみればそうなのがあたりまえ。つまり一回戦闘をするたびに強くなっていくわけだ。こうして考えると、経験値を一定

量ためないとレベルが上がらず、思うように動けなかった今までのRPGといかに違っているかがわかるだろう。レベルを上げるため、モンスターと戦って経験値をためる、という作業は必要ないのだ。

また、経験値やレベルだけでなく、アークスにおける成長はMPがいくら上がった、というような数値的に上昇する成長ではない。ここで詳しくは書かないが、アークスでは“勇気”という目に見えない精神的な成長が重要なカギをにぎっている、とだけ言っておこう。

## 生活必需品としてのアイテム

アークスは武器や防具の売買は不必要。キャラクターはそれぞれ愛用の一品があり、ずっとそのまま冒険を続けていかまわらないのだ。今までのRPGでは武器を取りかえるだけで攻撃力が一瞬にしてあがった、というのが多いが、よく考えると現実的ではないよね。それぞれが、使いこんで自分にあった装備をすでにもっているわけ。では町で売られているアイテムは何に使うのか。アークスではお

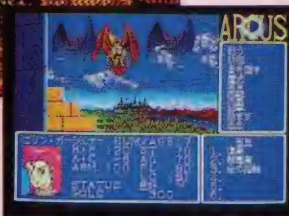


■とある町の中。ここに宿屋や道具屋がある。

金は他のRPGのように敵を倒すともらえるわけではなく、拾うことでしか手に入らない。このお金は食料などの生活するうえで必要なアイテムを買うために使うのだ。



■塔での戦闘シーン。この塔を上がっていくと、まわりの背景が360度スクロールして視界がひらけていく。映画的手法を用いた、アークスの見せ場のひとつだ。一度は見てもほしい。



■ダンジョンでの戦闘シーン。アークスはダンジョンを中心に物語が展開していく、正統派RPG。

アークスの世界での魔法というものも説明しておこう。この世界の魔法というのは精霊の助けを借りた神秘的力、というもので、精霊の資格を受けた者は誰でも魔法が使える。何しろアークスには職業というものはないので、魔術師、剣士というはっきりとした区別はできないのだ。魔法は火、水、土、風の精霊たちのもとに4つにわかれていて、組みあわせて使うことによりさまざまな魔法を使うことができる。死んだ者を再び生き返らせる蘇生の魔法は4つすべての精霊の力を借りなければいけない、というように自然のもとに系統化されているわけだ。

ただ魔法を使うには強い精神力が必要。MPというのがないかわり、

各キャラクターは“気力”というものを持っており、それが魔法を使えるかどうかにかかわっている。この“気力”も精神的な成長のひとつであり、“勇気”と非常に関係が深い。この成長の方法はキミ自身で確かめてほしい。

これまで書いてきたように、他のRPGにくらべ、画期的な試みがなされているアークスだが、ゲームの展開は極めてオーソドックス。画面の3Dダンジョンの各面を見ればわかるように、基本的には古典的名作『ウィザードリィ』の流れをくむ、正統派RPGに仕上がっている。特にここで評価したいのは、経験値など数値的な部分を取りのぞき、よりドラマ性を高めようとした制作者の情熱なのだ。



ジェダ・チャフ

パーティーのリーダーだが、まだ18歳の男の子。攻撃力は一番あるのだが、ヨロイが重いため、少々足が遅いのが欠点。短気でもある。



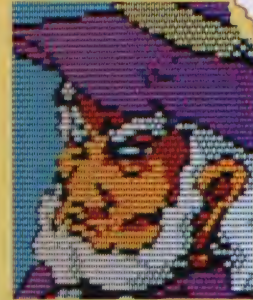
エリン・ガッシュ

17歳の女の子。軽装を生かし、すばやい攻撃で敵を倒すウデは確かな女戦士。酒乱癖の持ち主(おいしい、未成年でしょーが)なのよ。



トロン・ティア

ホビット。ジェダが最初に会うであろう仲間だ。足が速いのだが、体が小さいため、攻撃力はそれほどでもない。ドロボウ出身の人。



ヴィド・シア

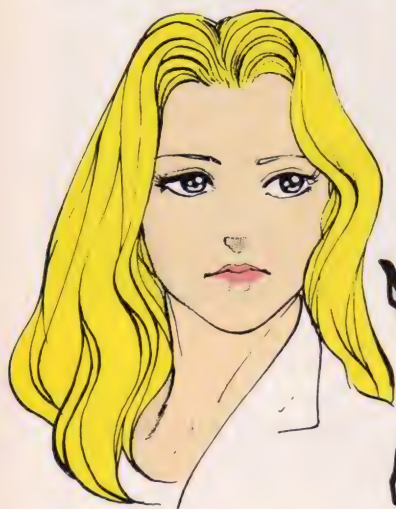
54歳、人間。王の命をうけ、探索していた最中に、ジェダたちと出会い、仲間に加わる。監視役といったところ。



# ANOTHER STORY

## もうひとつの

# SNATCHER™



私はジェニー・シート。  
まあ、がんばつてね。

## で発売前の運だめし!!

ちょっとのびのびになっていた、コナミの『スナッチャー』が、やっとうすぐ、とはいうものの発売日は11月26日なのであと1ヵ月以上あるけどね、発売されまーす。それで、発売前のプレイベント、もうひとつのスナッチャー(?)で、遊んでみましょう。いわゆる、アドベンチャーブックというやつですよ。あっちこっち飛んで、というあれです。

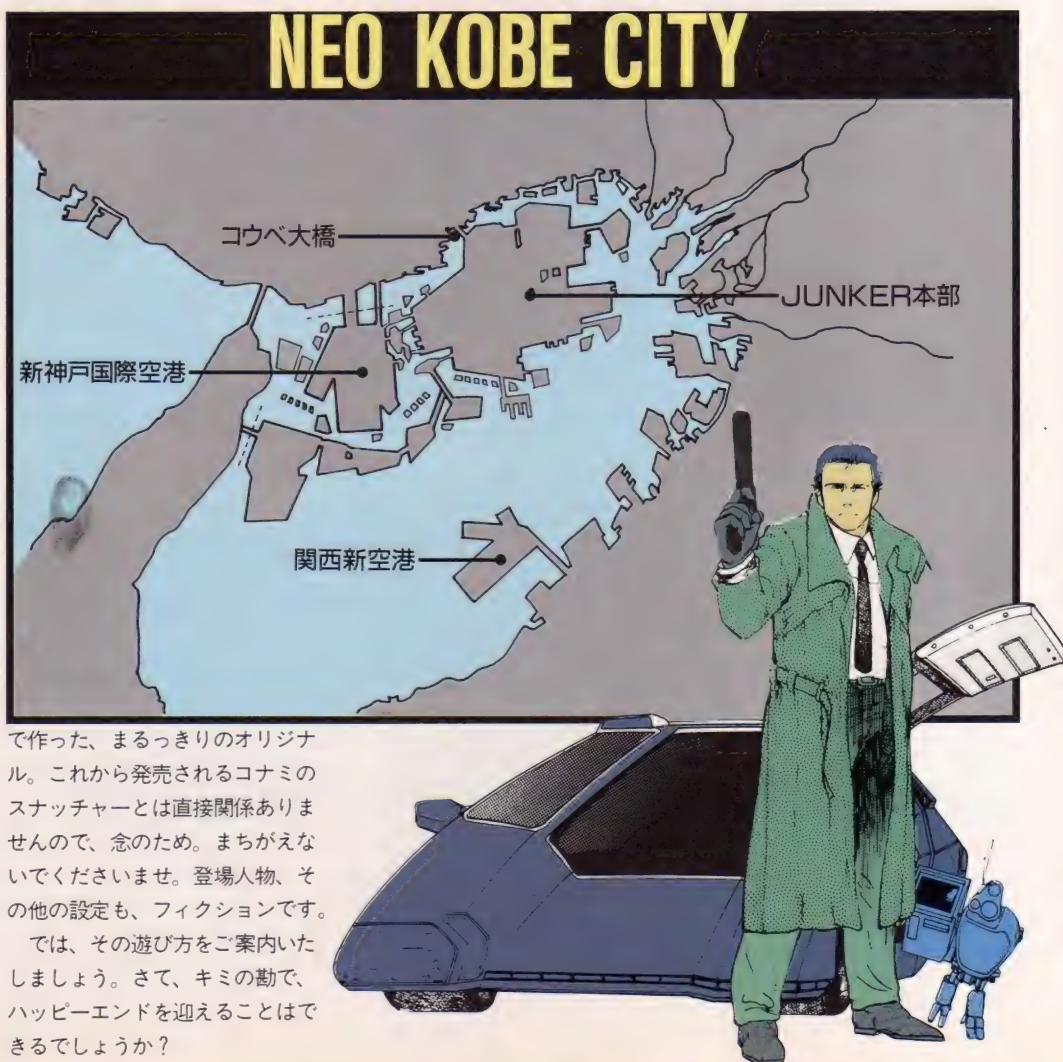
### 編集部で製作した オリジナル作品です

その昔、ビートルズが日本でコンサートを開いたとき、その前座は、なんと驚くなかれドリフターズであった。あの、いかりや長介率いる、ドリフターズである。そういうことも、あったのだよ。

さて、11月の終わりのころになると、スナッチャーが発売される。MSX2用、ディスク版で9,800円。コナミ初の、MSX用ディスクソフトなのである。つまりは、MSXの普及率もかなり上昇してきた、ということの現われかな。

コナミの、記念すべきスナッチャー。それならMSXマガジんで、その前座のアドベンチャーゲームをでっち上げて、呼び水にしてみえ! というノリで、スナッチャーの設定をちょこちょこ参考させていただいて、アドベンチャーストーリーを仕立ててみたのでした。今月号の欄外の下に、ズラズラと文字がありますよね。それは実は、Mマガオリジナルの、あっち飛びこっち飛びのアドベンチャーブック、のようになってたわけなのです。

ちなみに、この物語は、編集部



で作った、まるっきりのオリジナル。これから発売されるコナミのスナッチャーとは直接関係ありませんので、念のため。まちがえないでくださいませ。登場人物、その他の設定も、フィクションです。

では、その遊び方をご案内いたしましょう。さて、キミの勘で、ハッピーエンドを迎えることはできるでしょうか?

せっかくハードボイルド風に仕上げたいのに、こういう選択はしないでくださいな! まったくもうブー。91に戻って、もう一度、考え直してみてください。では91から、続きをどーぞ。



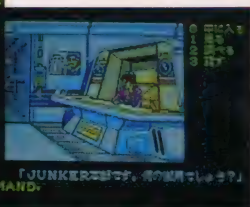
# 本編のスナッチャーのほうは？

本編、というか、ソフトのほうはいかがなっておりますでしょうか？ はい、写真です。ストーリーの冒頭の部分のグラフィックは以下の通り。ちょうど、主演のギリアン・シードが、ジャンカーの本部の中を案内されているところ

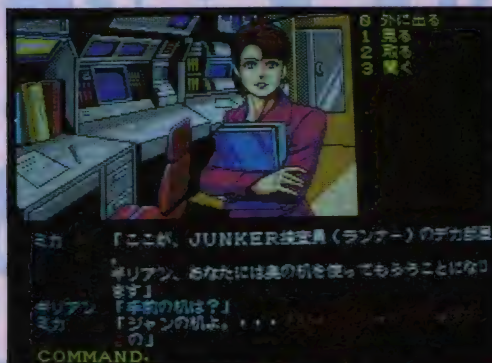
の様です。これより先は……出せません。今のところは。アドベンチャーゲームは、遊んでもらって、謎を解いて、初めての出来事が多ければ多いほど、おもしろいものですね。そうでしょう？



★ジャンカー本部の中を案内してもらいましょうか。



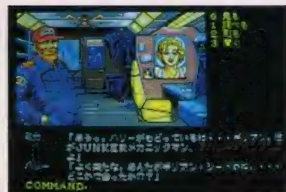
★内部の受付。ミカさんがいます。



★デカ部屋 小さくてもデカ部屋だつた。



★聞く、見る、話す。アドベンチャーのコマンドです。



★ハリーがいる。彼は優秀なメカニック・マン。

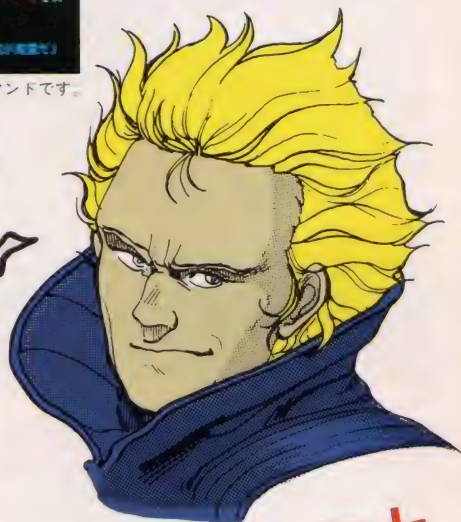


★射撃ルーム。ここでキミも訓練する。



★局長室 局長のカニガム氏

ソフトが発売されるまで、Mマガの欄外で、遊んでな！ ふっふっ。



## キミの推理力で犯人を指名するのだ

まずは、72ページへ戻ってみましょう。すると、欄外下に、文章がありますね。そこがスタート地点。すべてはそこから始まります。あとは、ストーリーの展開に従って、文章中にあるページ数に飛んでいくだけです。

ところどころ、2つ、あるいは3つの選択肢、つまりキミの判断で、先への飛び先が変わっていくところがあります。まあ、これがなけりゃ、普通の小説ですが。その選択場面では、ストーリーの中から得たデータや、あるいはキミの勘でご判断を。飛び先の選び方で、内容はどんどん変化していき、エンディングパターンも変わります。さ、いかがになりますか。

選択を誤ると、途中でENDマークが出現することがあります。その場合は、もう1度最初からやりなおしてみましょう。ズルしてまた途中からやってもいいですけどもね。そんなにいやらしいひっかけや、非論理的なことはやっていないつもりです。

では、ストーリーの前書きを。新神戸国際空港で殺人事件！警察がすぐ急行。そののち、警察に不審なタレ込み電話が。「空港の殺しには、スナッチャーがからんでいるぜ」。イタズラか、それとも愉快犯か？ とりあえずは、調査に。ギリアンと同僚のキミは、この捜査の担当に。そして――

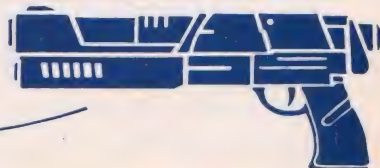
運がよければ、スラスラスラッと。運が悪ければ、死ぬだけさ。

ソフト発売前からもうキミも

JUDGEMENT UNINFECTED  
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.

JUNKER

SINCE 2042.





# MSX2+

# HARD NEWS



- ➡これがMSX2+用に開発された新しいVDP、V9958だ。
- ➡自然画機能を生かせば、こんなアドベンチャーも作れるね。



先月号で仕様発表のあったMSX2+(エムエスエックスツープラス)。今月は早くもその新製品情報をおとどけできるようになった。松下、ソニー、三洋の3社から、年末に向け発売されるニューマシンの数々を、ビシバシとレポートしていくぞ。新しくマシンを買おうとしてる人は注目だ！

Panasonic

## Moji Moji遊び してみない？

## 日本語ワープロとFM音源を搭載した

### FS-A1WX

パナソニックの新しいA1シリーズのテーマは“モジモジ遊び大作戦”。MSX2+で日本語処理がグーンとパワーアップされたことをうけて、ワープロ機能に大注目。ゲームやプログラミングに続くMSXの第3の可能性を求めて、本格的な日本語ワープロソフトを搭載した『FS-A1WX』を発売する。



↑ ちょっと見ると専用ワープロと間違えそうなA1WXのキーボード。

### ワープロブーム到来

現在ハンディーワープロが大ブームを巻き起こしている。特に売れ筋なのが5万円をちょっと下回るくらいの機種。書類作成などでバリバリに仕事に使うサラリーマンが買っていくのかと思うと、これが予想に反して一般家庭の主婦や学生を中心に売れているとか。自分が持っているカセットテープのインデックスを印字したり、お

世話になった方にお礼状を書いたり、生活に結びついた部分で活躍しているのだ。

さて、ハンディーワープロがこんなふうには、家庭に入り込んでしまった要因のひとつにあげられるのが、電源ONですぐに使える手軽さ。ビジネス用の大型ワープロのように、文章を書くのにディスクをセットして、キーボードからなにか命令を打ち込んで、その後しばらく待ってやっと使えるという

のでは、困ってしまうものね。また、文章を入力するのに必要なキーボードの表示がいてない(キーの数が多すぎてわかりにくいなんて意見もあるけど)なもの、初心者には評判がいい。その他、持ち運びに便利な小型ポディーながら、縦横倍角や斜体、強調などの文字修飾が豊富に使えることも、家庭でのニーズにピッタリ合ったといえそう。今やどの家でも、ワープロ遊びしてるってわけだね。

### キーボードが違う!

そんなワープロブームを反映してか、パナソニックが自信を持って発売するのが『FS-A1WX(以下A1WXと略)』。MSX2+仕様のこのマシンを興味津々手にしてみると……アレッ? 今までのA1シリーズに比べて、いやにゴテゴテしたイメージがある。本格的なフルキーボードに使いやすいようなテンキー、そしてMSXではお馴染みのカ



## Panasonic FS-A1WX

10月21日発売 価格69,800円



一ソルキーと、付属してるものは同じなのに……。もう一度マシンをしげしげと見て、その理由が判明した。「あっ！ キーボードがワープロしてる」。

上の写真をよく見てもらえばわかると思うけど、従来のコンピュータにはない“取消”や“実行”なんてキーが、A1WXには用意されているのだ。またスペースキーには“変換/前候補/次候補”という表示が、カーソルキーには“文節縮/文節伸/前候補群/次候補群”の文字が刻まれ、力いっぱいワープロしてるというわけ。

それもそのはずで、A1WXに内蔵された512キロバイトもの辞書ROMは、同じパナソニックの人気ワープロ、U1シリーズとほぼ同じ。文字修飾や編集機能なども使いやすく作られている。またワープロ初

心者の人のためには、キー入力や変換の練習をする“ワープロレッスン”というモードも用意され、いたれりつくせり！ JIS第1、2水準の漢字ROMや辞書の学習機能をサポートするS-RAMも内蔵され、これはもう、立派なワープロなのだ。

さて、はじめに書いたハンディーワープロの普及原因をA1WXで考えてみると、これが面白いように当てはまる。まず手軽さ。電源を入れると自動的に右の写真のようなメニュー画面が表示され、ここで1～3のワープロを選択すればOK。キーボードの表示が親切なことは、もう納得したよね。専用ワープロに比べキーの数が少ないこともあって、使い勝手はA1WXのほうが上かもしれない。文字修飾だってお任せあれなのだ。

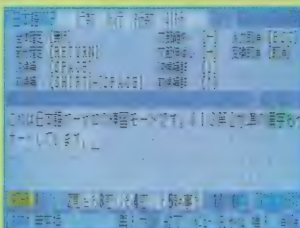
## 内蔵ソフトもMoji Moji



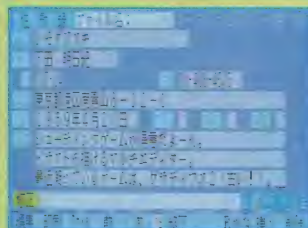
内蔵ソフトの起動画面。メニュー選択なのでわかりやすい。



各種のユーティリティソフトはディスクで付属してくる。



ワープロ・初級モードでは、操作キーの一覧が表示される。



住所録ソフトも内蔵。データの入力は連文節変換で楽々！



## FM音源も標準装備

ワープロ機能と並ぶA1WXの特徴といえば、FM音源を内蔵していること。これはMSX2+自体の仕様に入っているものの、あくまでもオプション設定。つまり、マシンに搭載するかは、各ハードメーカー次第というものだ。

では、このFM音源があると一体何がどうなるのか？ 詳しくは先月号のMSX2+の記事を読んでもらうとして、早い話がFMPACとまったく同じ迫力満点の音が出るようになるということ。最近よく目にする“FMPAC対応”というソフトをA1WXでプレイすると、ゲームセ

ンターも真っ青の音が楽しめるというわけだ。

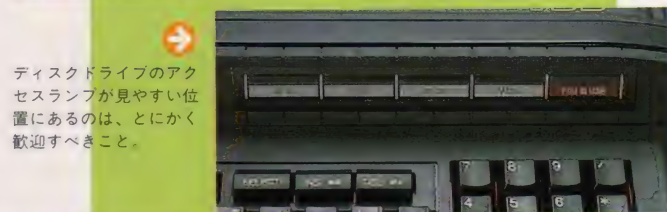
それでは最後に、A1WXのスペック的なことに関して触れておくと、まずカートリッジスロットは本体上面と背面の2つ。ディスクドライブは2DD方式のもので、右側面にレイアウトされている。初代A1から受け継がれるポーズキーは健在で、ゲームに便利な連射機能も新たに加わった。各種のインジケータは1カ所に集められ、テンキーも使いやすい大型のものに変更。内蔵ソフトを切り離すスイッチも付属と、なかなか充実したものになっている。使い勝手を突き詰めたA1WXといえそうだ。

### FS-A1WXの主なスペック

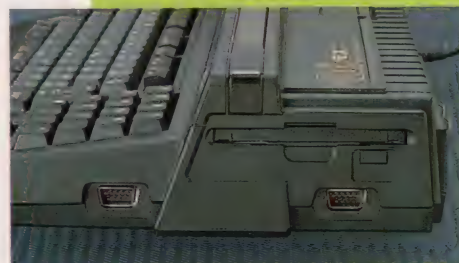
●メインRAM/64K●ビデオRAM/128K●S-RAM/16K(内蔵ワープロソフト用)●ROM/80K(漢字BASIC)/16K(DISK-BASIC)/352K(内蔵ワープロソフト)/32K(MSX-JE)/512K(辞書)/256K(JIS第1、2水準漢字ROM)/32K(FM音源用ソフト)●カートリッジスロット/上面1、背面1●ディスクドライブ/右側面1●画像出力/RF、ビデオ、RGB●備考/システムディスク1(24ドット漢字フォント、図形作成プログラム、リファイルデータ)/システムディスク2(MSX-DOS、ディスクツール、グラフィックツール、自然画ギャラリー)



シューティングゲームにいき詰まった人は、ぜひ一度試してほしい連射機能。右はリセットだ。



ディスクドライブのアクセスランプが見やすい位置にあるのは、とにかく歓迎すべきこと。



ディスクのアクセススピードは、A1F同様一級品。かなり速い部類に入る。



スロットのコネクタ部分は、補強の意味も兼ね金属でシールドされている

## これは便利! の周辺機器も充実してるぞ

### FS-PK1



↑とってもスマートな外見の漢字プリンタ。JIS第2水準漢字もサポートした本格派だ。

MSXがワープロに進化したのなら、必要不可欠なのがプリンタ。それも第2水準の漢字がちゃんと印字できて、しかも文字がキレイなものがいい! な〜んで注文を付けだすと、意外に条件を満たした機種ってなか

ったんだよね。それではプリンタまで面倒を見ましょう! ってことで、パナソニックから10月に発売されるのがこのプリンタ。24ドット印字でお値段はなんと42,800円。これは買いだね。

専用ワープロU1の機能をほとんどそのままサポートしてるA1WXだけに、共通に使える部分も意外と多い。A1からU1へ文字データを変換するコンバートソフトは11月に発売予定。また下の写真のU1用イメージスキャナ(左)やハンディープリンタ(右)も、12月発売のIFカートリッジを使えば使用できる。

### FW-RSU1W FW-PU1B



↑人気ワープロU1と共通点が多いのがA1WXの強みです。



MSX2+の  
スタンダード機はコレだ

Panasonic FS-A1FX

10月21日発売 価格57,800円



## FS-A1FX

お小遣いはあんまり持ってないけど、とにかくMSX2+が欲しい！なんてキミなら『FS-A1FX』に注目。機能を切り詰めて、そのぶんMSX2+をグーンと身近なものにしてくれたニューマシンだ。まずはこれでパソコンの勉強をして、だんだんと機能を拡張していくなんてのもいいかもしれないね。

## 基本機能に重点

前に紹介したA1WXがMSX2+の豪華版機種なら、このA1FXは基本機能に重点を置いて作られたマシン。ちょっと乱暴ないい方をすれば、「A1WXからワープロ機能とFM音源を取り去ったのがA1FX」ということになるかな？ キーボードに多少の違いはあるものの、それ以外の基本設計はまったく同じ。低価格帯のマシンでは一番にコストダウンされそうな、キーボードの質的な面でも劣ることはない。

MSX2+のスタンダードマシンと名乗っても恥ずかしくないだけの、出来の良いマシンに仕上がっているのだ。

また、これは旧A1ユーザーにとっても朗報なのだけど、A1WXに内蔵されているワープロソフトが、カートリッジで12月に発売されるという(価格未定)。JIS第1、2水準の漢字ROM内蔵で、MSX-JE対応。これを買ってきてマシンにセットすれば、A1WXに一步近付くというわけ。拡張性あふれるMSXならではのワザだね。

## 内蔵ソフトも本格派

A1FXにディスクで付属するソフト(同じものがA1WXにも付属)は、ディスクツール、グラフィックツール、自然画ギャラリーの3種類。このうち2つのツールは昨年発売されたA1Fにも付属し、好評を博したものだ。面倒なコマンドを知らなくても、ディスクをフォーマットしたり、バックアップを取ったり。またMSX2のグラフィック機能をフルに生かしたお絵描きが、手軽に楽しめたりというもの。オ

マケのソフトなんてと軽く考えがちだけど、どうしてどうして。市販しても不思議でないくらい、なかなか使えます。

そして注目してほしいのが自然画ギャラリー。なんとジョージ・ルーカスがパナソニックのために作ったキャラクター、スーパーキーの物語が、MSX2+ならではの約2万色で表示される自然画とともに語られるというもの。その画面の美しさには、だれもが目を見張ってしまうハズ。チャンスがあったら、ぜひ見てみようね！

## FS-A1FXの主なスペック

●メインRAM/64K ●ビデオRAM/128K ●ROM/80K(漢字BASIC)/16K(DISK-BASIC)/32K(内蔵ソフト)/128K(JIS第1水準漢字ROM) ●カートリッジスロット/上面1、背面1 ●ディスクドライブ/右側面1 ●画像出力/RF、ビデオ、RGB ●ジョイスティックポート/2 ●プリンタIF/1(セントロニクス社準拠) ●カセットIF/1 ●備考/ポーズキー付属/連射機能有り/内蔵ソフト切り離しスイッチ付属/大型の独立テンキー採用/システムディスク(MSX-DOS、ディスクツール、グラフィックツール、自然画ギャラリー)



SONY

# ゲームは遊ぶもの？ それとも作るもの？



10月21日発売 価格69,800円  
**SONY HB-F1XDJ**

## ゲームプログラミングパソコン登場！

# HB-F1XDJ

いつまでもゲームで遊んでばかりじゃつまらない。せっかくキーボードが付いてプログラムも組めるMSXだから、もっともっとコキ使ってみたいよね。そこでソニーが発表したのがゲームプログラミングパソコン「HB-F1XDJ」。その名のとおり、MSXでプログラミングを楽しんじゃおうというマシンだ。シューティングファンのキミもRPGファンのキミも、遊びながらゲームが作れる付属ツールで、今日からプログラマーだ。

### 作る楽しさを満喫して

MSXでゲームをするのは楽しいけど、使い方次第ではもっともっと楽しいことができるはず。この夏ソニーが発売した『センサーキッド』のカートリッジも、MSXを使った新しい遊びを作り出していたし、毎月Mマガが特集しているツールソフトも同じ。自分からコンピュータにどんどんアプローチして、積極的に使いこなすためのお手伝いをしてみようとい

うものだ。

期待のMSX2+の新製品としてソニーから発売される『HB-F1XDJ(以下F1XDJと略)』も、そんな積極派人間をドーンと応援するようなマシン。BASICでプログラムして、シューティングゲームを作るまでを、サンプルソフトを折り込みながら解説してくれるツールが、ディスクで付属してくるのだ。ゲームのキャラクターを定義するスプライトエディタや、背景を描くためのグラフィックエディタ。さらにキ





連射機能やスピードコントロール。これなしではむずかしいシューティングはクリアできない。



これが本家本元、ソニーの集中インジケータゾーン。手前にはポーズキーもあるね。

ーボードを鍵盤に見立てて、演奏したおりの音をデータとしてセーブできるツールや、ゲームの中でキャラクターを動かすための基本プログラムなどなど。専用の解説本とともに使えば、プログラムの基本をマスターするだけでなく、オリジナルのゲームまで作れてしまうというわけ。

## 日本語処理も本格派

ゲームプログラミングパソコンとして一級品のF1XDJは、日本語処理機能に関していても一級品のマシン。MSX2+で拡張された漢字BASICをより使いやすいものにするため、連文節変換辞書ROMを内蔵。さらにJIS第1、2水準ROMも内蔵し、BASIC上で手軽に漢字入力が行なえるようになった。

実はこの連文節変換辞書というのはかなりのもので、ソニーから発売されているハンディーワープロ、PRODUCE(プロデュース)とほぼ同じ機能を持つ。辞書をROMで持っているため変換速度も速いし、何といっても専用ワープロの辞書。俗にいうタコ変換なんてものとはオサラバというわけ。

さて、ここでちょっと気になるのは、専用ワープロと同じ日本語処理機能を持ったF1XDJが、はたしてそのままワープロとして機能するかということ。残念ながら現状での答えはノーだけど、さまざま

な活用法が考えられているぞ。そのひとつが、次のページで紹介するワープロソフト『文書作左衛門』。また『はがき書右衛門』なんて、なかなかユニークなタイトルの住所録ソフトも発売されるという。この2本は、いずれもインターレスモードをサポートしているので、画面表示文字数も大幅に増えているのが特徴だ。

またF1XDJの日本語処理機能はMSX-JE仕様に対応したのになっているので、ネットワークにアクセスしているときの漢字入力にも利用できる。だからF1XDJにモデムカートリッジをポンと差せば、それだけで立派な通信端末の誕生というわけだね。

## デザインに自信あり

写真を見ればだれもが気づいたと思うけど、F1XDJの外観は昨年発売されたF1XDとほぼ同じ。わずかに違うのは、ディスクドライブの部分のカラーが変わったことくらいかな。コンピュータにしろ乗用車にしろ、毎年のようにモデルチェンジがくり返される中で、前と同じデザインの製品を作るのは、かなりの自信があってこそ。「ウチは日本のアップルを目指します」と、コンピュータの代名詞ともいえるアメリカのベストセラーマシンの名を引き合いに出したソニーの担当者の言葉は、その自信の現

## 遊びながらプログラムする ゲームプログラミングツール

懇切丁寧な解説本と、このツールさえあれば、知らず知らずのうちにプログラムが組めるようになるというのが、ソニー自慢のゲームプログラミングツール。もちろん少しは勉強しなくちゃいけないこともあるけど、ほとんど遊び感覚で覚えられる

のが魅力だね。

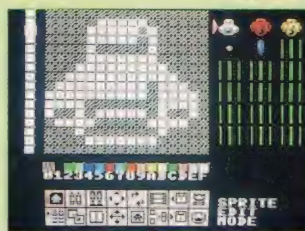
このツールに入っているサンプルは全部で5本。シューティングからアクション、ロールプレイング、アドベンチャー、そしてシミュレーションと、すべてのゲームのジャンルをサポートしているのだ。



なかなかカッコイイ、グラフィックエディタのタイトルだ。



この少年が中心となって、ゲーム作りの実例が進んでいく。



スプライトエディタの画面。これでキャラクターを設定する。



こんなゲームが、キミにも簡単に作れちゃうんだよ！

## FM音源も内蔵されたぞ！

マシンの一角にある音符のマーク。これがFM音源を内蔵しているって印。これさえあれば、ゲームの効果音やBGMが大迫力になるってことは、みんな知っているよね。でも「作る楽しさ」を目指すソニーは、ただFM音源の音

を聞かせるだけでは満足しない。そこで登場したのがFM音源ミュージックエディタ。キーボードを鍵盤代わりに、自分の指でFM音源をプレイしてしまおうというものだ。作り出す楽しさが味わえるかな。



この音符マークがFM音源の証しちゃんとチェックしてね。



FM音源ミュージックエディタの画面写真だ。



われといえそうだ。

そんなF1XDJのスペックを簡単に説明していくと、本体右側面に2DD方式のディスクドライブが。でもアクセスランプ自体は、本体上面の集中インジケータゾーンと呼ばれる部分にあるので、見にくいことはない。カートリッジスロットは、本体上面と背面にひとつずつ。初代F1のころから好評のポーズキーやスピードコントロール、さらにはシューティングゲームに

不可欠な連射機能も、そのまま付けられている。また、このほかに、今回新たに加わったのがFM音源。MSX2+のオプション機能も、しっかりとサポートされたというわけだ。これでゲームの効果音も大迫力で楽しめるぞ。

本体に付属するディスクは1枚。前にも書いたゲームプログラミングツールのほか、システムツール、サンプルゲーム、おまけのプログラムなどが入っているよ。

### HB-F1XDJの主なスペック

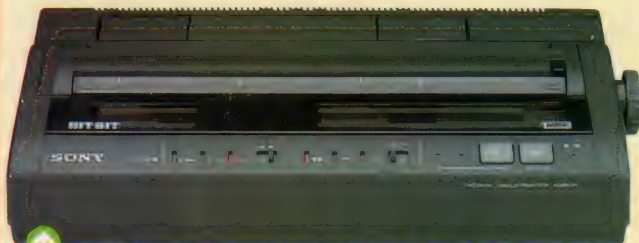
●メインRAM/64K ●ビデオRAM/128K ●ROM/80K(漢字BASIC)/16K(DISK-BASIC)/256K(JIS第1、2水準漢字ROM) ●MSX-JE標準装備(辞書約15万語、ハンディーワープロPRODUCEと同等品) ●FM音源内蔵 ●カートリッジスロット/上面1、背面1 ●ディスクドライブ/右側面1(2DD方式) ●画像出力/RF、ビデオ、RGB ●備考/ゲームプログラミングツール(各種エディタ、システムツール、サンプルゲーム、おまけプログラム、MSX-DOS)/ゲームプログラミング解説本/BASIC解説書/BASIC文法書付属

## あると便利な周辺機器

すでにMSX2を持っている人も、新たにMSX2+を購入しようと思っている人も。マシンの用途をグー



↑ これさえあれば、MSX2でも漢字BASICが使えるのだ。



↑ 英文3種、和文3種のマルチフォント。はかき印字も簡単にできる。

ンと広げてくれる周辺機器に注目しちゃおう。

まず左の写真がMSX標準日本語カートリッジ『HBI-J1』。F1XDJに内蔵された日本語処理機能を、ひとつのカートリッジにして発売するものだ。旧F1や、次に紹介するF1XDmk2のユーザーは注目だね。価格は17,000円で10月21日発売。

次は24ドットの漢字サーマルプリンタ『HPB-F1』。JIS第2水準漢字までサポートした本格派で、価格44,800円で発売中。



↑ アクセス速度の速さでは定評のあるディスクドライブ。下にあるのはジョイスティックポートだ。



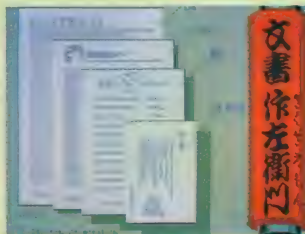
↑ 背面に並んだ各種のコネクタ端子。右側にあるのが、2番目のカートリッジスロットだ。

## MSX初、インターレス表示のワープロソフトに注目!

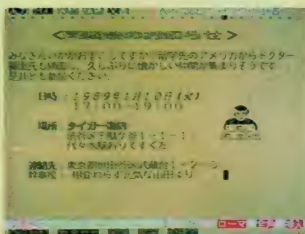
F1XDJそしてMSX標準日本語カートリッジHBI-J1の発売にともなって、ソニーから発売される2本のアプリケーションソフト。まずひとつ目が、MSXで初めてインターレスモード(ふたつの半ドットずれた画面を交互に表示し、横40文字の漢字表示を可能にするモード)をサポートしたワープロソフト、『文書作左衛門(ぶんしよさくざえもん)』だ。付属のイラストディスクを使用すれば、文書中にイラストを表示したり、簡単な作画をすることも可能。強調や下線付きなどの文字装飾もできるぞ。10月21日発売で、2DDディスク2枚組、価格は6,800円だ。

そしてもうひとつが『はかき

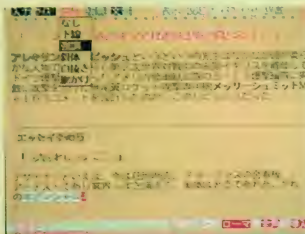
書右衛門(かきえもん)』。なんと毛筆での宛名印字、はがき文書の作成が可能な住所録だ。登録できる件数は1,000件まで、もちろん検索だってOKだ。また面白い機能として、通信カートリッジHBI-1200と組み合わせたオートダイヤルもある。発売は10月21日、2DDディスク3枚組(システムと毛筆フォントが2枚)で、価格7,800円だ。



↑ なかなか渋いタイトル画面。文章を書こうって気にさせるね!



↑ インターレスモード専用なので、表示文字数が多いのが特徴。



↑ 辞書はROMでマシンやカートリッジにあるので、変換も速い。



# MSX2を トコトン究めちやえ

## SONY HB-F1XDmk2

9月21日発売 価格49,800円



## HB-F1XDmk2

MSX2+も気にはなるけど、ボクはそれよりMSX2を完全にマスターしちやいたいんだ！なんて意欲に燃えてるキミは、HB-F1XDmk2に注目だ。機能はそのまま、F1XDよりさらにコストダウン。その上、専用のF1ツールディスクが付いて、プログラミングの勉強だって遊びながらできちゃうのだ。

### プログラマーを目指せ

“作る楽しさ！”を追求するソニーは、このHB-F1XDmk2に『特製プログラミングおたすけディスク』という愛称のツールディスクを付属。これさえあれば、上位機種種のF1XDJと同じように、遊びながらゲームのプログラムが作れてしまうわけ。MSX2を究めようなんて意欲に燃えてるキミなら、ぜひチャレンジしてみたいものだね。

ツールディスクに入っているのは、9コマのイラストでアニメーションする、アニメツール。スク

リーン5～8までをサポートしたグラフィックツールと、その画面をモノクロで印字するハードコピープログラム。BGMを作ったり、スプライトを定義するためのツール。そしてキャラクターを動かすための基本プログラムや、簡単なシューティングプログラムなど。これらを上手に利用すれば、キミのオリジナルゲームが作れるというわけだ。

このほかにも、おまけのゲームが5本。さらに目覚まし時計やディスクコピー、ファイラーなどの、お便利ツールも付いてるぞ。

### 基本性能はF1XD

F1XDがF1XDmk2に進化して変わったのは、ディスク部分のカラーリングと価格だけ。基本スペックはF1XDとまったく同じと思っていい。でも、前のページで紹介した、MSX標準日本語カートリッジHBI-J1と併用すれば、漢字BASICを使うことも可能。FM音源に関しても、FMPACをスロットに差せば使えるってことは、みんな知ってるよね。

ということは、F1XDmk2は自然画表示機能や横スクロール機能が

ないMSX2+（のようなもの）のベースマシンとなり得るわけ。文書作左衛門やはがき書右衛門も使えるので、とにかくMSXで安価に漢字を使ってみたい！なんて人なら、注目してほしいマシンだ。

もちろん、スピードコントロールや連射、ポーズキーなども付属しているので、ゲームマシンとしての機能も十分。でも、どうせなら、プログラミングやワープロ、通信と、さまざまな分野に活用してみたいよね。そして、それができるだけの基本性能をF1XDmk2は秘めているのだ。

### HB-F1XDmk2の主なスペック

- メインRAM/64K●ビデオRAM/128K●ROM/48K(MSX2-BASIC)/16K(DISK-BASIC)●カートリッジスロット/上面1、背面1●ディスクドライブ/右側面1(2DD方式)●画像出力/RF、ビデオ、RGB●ジョイスティックポート/2●プリンタIF/1(セントロニクス社準拠)●カセットIF/1●備考/F1ツールディスク『特製プログラミングおたすけディスク』(各種エディタ、システムツール、サンプルゲーム、おまけプログラム、MSX-DOS)/BASIC解説書付属/ディスク内蔵MSX2で最安価のマシン



SANYO

コンパイラ内蔵で、  
とにかく速い速い!

SANYO WAVY70FD

11月4日発売予定 価格64,800円



違いがわかるユーザーに贈る

WAVY70FD

スマートなボディーに1台のディスクドライブと2つのスロット、そしてJIS第1水準の漢字ROM、FM音源を詰め込んだ『WAVY70FD』。きわめつけが、BASICコンパイラを内蔵したということ。これはただのパソコンではない。MSX2+を本当に使いこなす自信のある人に、使ってほしいマシンだ。

### MSXパソコン宣言

エリートビジネスマンの机上に置かれたステーションナリー。システム手帳にはじまり、電卓、電話、そしてハンディーコピーと、黒を基調としたものが多い。外観も曲線が巧みに取り入れられ、タフな毎日の仕事で疲れた精神をいやすかのような。そんなビジネスマンの

オフィスに、そのままスツと溶け込んでしまいそうなマシンが、サンヨーの『WAVY70FD(品番PHC-70FD)』。シンプルでさりげないデザインが美しい。

今まではゲームソフトの充実もあって、ゲームマシンというイメージの強かったMSXだけど、これからは別。プログラミングにビジネスに、もっともっと使われてもいいはずだ。そんなことを思わせてくれるのが、このWAVY70FDというわけ。



プログラミングの息抜きにゲームを楽しもう。連射機能とポーズキーが付属。右はディスクだ。



本体背面には、各コネクタ類が整然と並んでいる。MSX2+の機能を引き出すにはRGB出力は必需品だ。



上部の厚い部分にディスクドライブが収まっている。中央にあるのはリセットキー。

## MSX用カラーモニターも発売

WAVY70FDの発売に合わせ、サンヨーからカラーモニターが発売される。型番はCMT-A14F1。11月21日発売で、64,800円。14インチのデジタル/アナログRGB

両用タイプのものだ。通常は別売のMSX用アナログRGBケーブルも付属。大口径スピーカーと、画面の角度を自由に換えられるチルト機構も付いた。



横80文字にスクリーンを設定してプログラムを組んだり、漢字を表示させたりするには、アナログRGB入力を持ったモニターはなくてはならないものだ

## BASICコンパイラ内蔵

このWAVY70FDが、これまでのMSXと決定的に違っているのは、本体にBASICコンパイラを内蔵してしまったということ。"コンパイラ"という言葉に耳慣れない人も多いと思うので、簡単に説明してみるね。

たとえば、自分でプログラムを作ってみようと思ったとき、ほとんどの人が最初にトライするのはBASIC言語だね。"PRINT"とか"IF"なんて、見覚えのある英単語がコマンドになってから、カン

のいい人だと意外と早くマスターしてしまうみたいだ。もうちょっと本格的になると、次に取りかかるのがマシン語。これはその名が示すように、マシン本体にわかりやすい言語だ。ボクたちにとっては意味のない数字の羅列がプログラムで、マスターするのはなかなか難しいけど、なんでトライするかといえば、プログラムの実行速度がとにかく速いから。

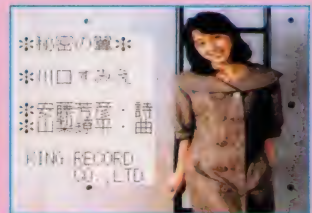
それじゃBASICみたいにわかりやすく、マシン語みたいに速い言語があればいいね! というわけで登場するのがコンパイラ。よく、走りながら考えるか、走ってから考えるか、なんてことがいわれるけど、コンパイラは考えてから走る言語(ちなみにBASICは考えながら走って、マシン語は走ってから考える!?)。プログラム自体はほとんどBASICと同じだけど、BASICがその内容をいちいちマシンにわかるように翻訳しながら実行するのに対し、コンパイラはまずプログラムの内容を全部翻訳してから、一気に実行するというわけ。BASICの15~20倍の速さだというから、その実力のほどがわかるね。

そんなコンパイラを内蔵しちゃったんだから、WAVY70FDがゲームをするためのパソコンじゃない、ってこともわかるよね。これまではユーザーがマシンを選んでいたけど、これからはマシンがユーザーを選ぶ時代。キミは選ばれしユーザーになれるかな?

## こんなデモディスクも付いている

MSX2+の自然画表示機能と、WAVY70FDに内蔵されたFM音源。さらにはBASICコンパイラの素晴らしさを、みんなにわかってもらうために、デモディス

クが付属してくる。下の写真はその一部。かわいい川口すみえちゃんの自然画をバックに、FM音源で彼女のデビュー曲が流れるという仕組みだ。



どう、写真と全然変わらないでしょ? MSX2+の画面だよ。

漢字BASICだから、こんなことも簡単にできるんだ。

## WAVY70FDの主なスペック

- メインRAM/64K●ビデオRAM/128K●ROM/80K(漢字BASIC)/16K(DISK-BASIC)/128K(JIS第1水準漢字ROM)/16K(BASICコンパイラ)●カートリッジスロット/上面2●ディスクドライブ/上面1(2DD方式)●FM音源内蔵●画像出力/RF、ビデオ、RGB●備考/デモディスク(自然画、FM音源、BASICコンパイラ)/ポーズキー付属/連射機能有り/取扱説明書/MSXプログラミング入門書/拡張BASIC説明書/MSX2+唯一のBASICコンパイラを内蔵/フロントローディング方式によりディスクドライブの操作性を向上



続報!

# MSX2+ 徹底レポート

これまでのページで、MSX2+の新しいハードに関する情報を紹介してきた。こんどはMSX2+がMSX2に比べて、どの機能がどうパワーアップしたかを、先月に続いて、おさらいしてみよう。

## これがMSX2+の特徴だ!

じゃあ、MSX2+でパワーアップされた機能を順番に説明していくことにしよう。

まずはグラフィックに関係するところ。VDP(ビデオディスプレイプロセッサの略)が従来のV9938からV9958にバージョンアップされたんだ。これにより表示できる色数は、MSX2では256色のところがMSX2+では19,268色とグーンと

増え、自然画の表示もとても美しくなった。これにはYJK方式と呼ばれるデータの処理の方法を採用していて、VRAMの容量は今までと同じ128K。SCREENモードが10から12まで追加され、自然画表示などに対応している。

同様にVDPが新しくなって、1ドット単位の横スクロールもできるようになった。"SET SCROLL"

というステートメントが追加され、従来の上下方向に加え左右方向にも滑らかにスクロールするようになったわけ。

お次は、FM音源。パナソフトから『FMパナアミューズメントカートリッジ』が発売されて以来、FM音源対応のソフトも結構でてるから、一度は耳にしたことがあるんじゃないかな。この音源は正式にはMSX-MUSICと呼ばれ、PSG(いままでのMSXに内蔵されている

音源)だけのときと迫力が違って臨場感タップリ。ただ、これはオプション機能だから、すべてのMSX2+のマシンに搭載されているわけではない。注意してね。

最後にJIS第1水準漢字ROMが標準で搭載され、漢字BASICがサポートされたこと。これによって、単漢字変換ながらBASICプログラム上で漢字が簡単に使えるし、ワープロカートリッジと併用すれば、連文節変換もバッチリだ。

### SCREEN12

### 自然画モード



■ネットワークのコーナーで有名な千倉真理だ。

### SCREEN8

### 256色モード



■自然画モードの写真と比べると違いがよくわかるね。

## YJK方式とは?

さっき出てきたYJK方式ってなんだ? と疑問に感じる人も多いと思うから、ここでちょっぴり説明をしてみよう。

これは、色や明るさのデータをある程度圧縮して、まとめて取り扱うやりかた。横256ドット×縦212ドットの解像度で、1ドットあたり8ビットで情報を持ち、連続した4ドットを一組として処理するというもの。Yというのはドットの明る

さ、JとKが色を表わしている。圧縮されたデータを画面に表示するには、変換式によってRGB信号に変えている。

ところでこの方式は、完全YJKモードとYJK/RGB混在モードに2つに分かれていて、完全YJK方式はSCREEN12で使用し、このときに19,268色の表示が可能となる。また混在モードは、自然画に重ねて図形や文字を表示することができるもの。前者に比べて表示できる色数が多少減るけど、ゲームにも応用がききそうだ。SCREEN10と11で使用。



■ホラッ、このように微妙な色の変化の具合まで、ハッキリと表示することができるんだぞ。



## JIS第1水準漢字ROM搭載だ!

前のページでもチラッとふれたけど、MSX2+にはJIS第1水準の漢字ROMが標準で搭載されている。いままでは、マシンによっては内蔵されているものもあったりと、マチマチだったけど。それから、第2水準の漢字についても、はじめからサポートしてるマシンが増えてきた。また、MSX2にあった“PUT KANJI”命令も第2水準漢字までサポートするようになった。



▲このように漢字の文字列をBASICプログラム中で使用することができる。

MSX2+で漢字を使用するには、まず最初に“CALL KANJI”命令で、漢字ドライバを起動させてから行なう。MSX-JE仕様のワープロソフトがあれば連文節変換、なくても単漢字変換が使えるから、手軽に漢字が入力できるというわけ。このように共通の日本語入力のルーチンを使用できるのは、大きな魅力なのだ。これによって日本語処理能力がグーンとアップしたことになるぞ。

こうして漢字入力が標準でサポートされるようになると、データベースや表計算などビジネス用のアプリケーションソフトも、いっそう充実してきそう。MSXパソコンがいろんなニーズに応えられるようになって、今後の展開にますます期待がかかってくるわけだね。

## MSX-DOS2に関する話

まず、いきなりで恐縮なんですけど“ゴメンナサイ”です。8月号の日本語MSX-DOS2のコーナー、ビクターHC-95に関する記事中に、ターボモードで動作するとありますが、誤りでした。ゴメンナサイ。また、拡張スロットでのDOS2の使用はできませんので1スロットマシンの場合、『MSX-Write II』などのMSX-JE仕様カートリッジと併用することはできません。そのため漢字入力はDOS2でサポートされている単漢字変換のみとなります。

ところでDOS2では、RAMディスクの

機能が使えるというのを知っていたかな。RAMディスクというのは、あまっているメモリをディスクのかわりとして使用するもの。つまり高速に処理ができるわけだね。大量のデータを取り扱ったり、大規模なプログラム開発などが、容易にできるようになったんだ。



▲MSX-DOS2のパッケージの中身だ。マシン本体のメインRAM容量によって、2つのタイプがある。

## 続々とMSX2+対応のソフトがでるぞ!

せっかく新しいハードができたことだし、その機能を十分に使いこなすソフトがほしいのは、当然といえば当然でしょう、ネ。そんなボクらの期待に答えて、MSX2+対応の新しいソフトが続々と出てくるぞ。ということは、もうすぐ2+の特徴であるFM音源や横スクロール、美しいグラフィックなどを十分に楽しめようというわけ。

とくに、ゲームソフトは音楽のよしあしでイメージが変わってくる、と思っている人が多いんじゃないかな。すでにFM音源対応のソフトは何本も出ていて、実際に使ってみた人も多いと思うけど、やっぱりヨイ。臨場感あふれるというか、ついその気になってハマってしまうんだよね、これが。

それに加えてグラフィックがきれいだと、いうことなし! 滑らかなスクロールで細かい動きができるから、シューティングゲームなどは、燃えてしまうんだろうなあ、きっと。

ここに紹介したのは、『レイドック2』と『F-1スピリット3Dスペシャル』の画面。詳しい内容については、Mマガ今月号のNEW SOFTのコーナーで取り上げているから、よく読んでね。絶対だよ。



▲BGMは、FM音源対応。またオープニングデモでは、自然画モードが使われている。



▲縦、横、斜めの3方向に1ドットずつの滑らかスクロールをする。ジョイスティック対応。



▲装備をチューンナップしているところ。自分の好みのパーツを揃えていくのだ。



▲走行中の画面だ。アップダウンや左右に流れる町並みまで、臨場感タップリなのです。



# こんなところにもMSXが活躍している!

(ファクトリーオートメーション)

# MSX FOR FA

みんなFAって聞いたことあるかな? ファクトリーオートメーションの略で、工場などの自動化のこと。そこでMSXを利用してFAを進めていると聞いたので、さっそく取材に行ってみた。

## いったいどんな物なの

OAという言葉は、わりと耳にすることがあるよね。オフィスオートメーションの略で、職場に花じゃなかった、ワープロとかパソコンを導入して、仕事の効率を向上させること。同じように、工場にコンピュータなど入れて効率化を図るのがFAだ。

そのFAにおいてMSXが使われているというのを聞いた。いったいどんな物? ムクムクと興味がわいてきたぞ。そんなわけで製造元の大山産業株式会社に取材に行ってみた。地下鉄千代田線の湯島の駅から歩いて約5分で到着。われわれをニコヤカに出迎えてくれたのは、社長の坂口さんだ。

—さっそくなんです、FA用に

MSXを使うことになったきっかけは何ですか。

坂口 じつは、最初からMSXを取り扱っていたわけじゃなくてね。たまたま私たちのユーザーの方から、MSXを使ってシステムを組みたいという要望があったんですよ。それで、いろいろ調べてみると、すべてを一括して大型のコンピュータに制御させるのじゃなくて、ラインごととか、生産規模に見合ったシステムとかのニーズがかなりあったので、開発に踏み切りました。

—具体的にはどういうところで使われるんですか。

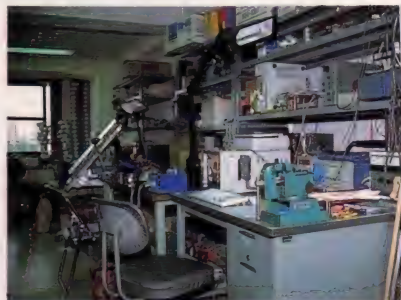
坂口 工場のライン監視用やビルのテナントの端末、会議室の予約などに使われるみたいですね。ただ、ユーザーの方もまだ使いはじ



めて日が浅いのでソフト開発している状態です。

—性能とか周辺機器はどうなっているんでしょう。坂口 やはり、パソコンを工業用で使おうとすると、

拡張性が問題になりますね。あれ、も使いたいこれも使いたいと、技術者のほうから要望がいろいろ出るみたいだね。それで、拡張3スロットとZ80スタンダードバスを採用しています。そのほかにフロッ



◆ここが開発が行なわれている部屋だ。さすがにいろいろな機器がたくさんある。

ピーディスクコントローラや、RAMディスクなどがあります。

—RAMディスクですか。

坂口 S-RAMを使った、500Kバイトと1Mバイトの2種類があります。ディスクコントローラは、2HDのディスクも使用できるタイプもあるんですよ。



◆RAMディスクだ。1MBと500KBの2種類がある。約5年もつS-RAMだそう。思わず欲しくなりました。



◆大山産業㈱の坂口社長。FA用のMSXについての今後の展開を熱っぽい口調で話していたのが、印象的だった。



## エッゲームもできる!?

そこで、実物を見せてもらうことになった。ふだん見慣れているはずのMSXだけど、こうなるとまったく別のコンピュータみたいだ。坂口 みなさんが使われているMSXと変わりませんよ。ゲームだってできるし。

—エエッ、ゲームも!

そのときちょうど持っていたのが『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』のディスク。どうしてジンギスカンのフロッピーを持ち歩いているんだろう、と疑問に思わないでね。とにかくプレイしてみた。当然のことだけど、同じ画面が映って同じようにプレイできたのだ。ウーン、オモシロイ。

—やっぱりこうしてプレイしてみるとMSXだと実感しますね。

坂口 ええ、ゲームだけではなく、『MSX-Write』や、『HAL NOTE』のワープロソフトなど、一般のソ

フトも使えます。また漢字などをサポートしているMSX-DOS2をROMで搭載しているし、BASICやそのコンパイラも内蔵しています。こうした工業用、産業機器用にMSXを使うというのも、いまあるソフトをそのまま利用できる点が大きいですね。ただ、RS-232Cなどの通信のところで、工夫が必要になりますけど。

—MSXのソフト開発用マシンとしては、どうでしょうか。

坂口 いまのMSXの環境をすべて使えるし、先ほどのRAMディスクなどで、かなりのスピードアップが図れると思います。

—ちなみに、記事を読んだ読者が、このMSXがほしい! と申し込んだら?

坂口 もちろん、お売りしますよ。ただ個人で購入するには、少し価格が高い、という気がしますね。

—このMSX以外はどのような物を扱っているんですか。

◆MX-2021でぜひゲームをやらせてほしいとお願いしてしまいました。なにもここでジンギスカンをプレイすることはないのにね。



坂口 おもに看板用のフィルムを切るプロッタのハードとソフトを取り扱っていて、今はそれをMSXを使った小型のシステムとして開発している最中です。現在、看板の文字の主力はフィルムになっていて、何年間かたってもなかなか

色落ちしないなどの利点があります。これを小規模なシステムで、たとえば文房具屋さんに行けば、その場で注文通りのフィルムを買えるようにしたいですね。—今後、MSXを使ったいろんなシステムが出てきそうですね。

## ●●●取材を終えて●●●

まず率直な感想として、いろんな分野でオートメーション化の需要が大きいことを感じた。現場としては、わざわざ大型コンピュータで制御するほどのものではないが、しかし一方でオートメーション化を進めたい、というところにMSXがピッタリだったのだろう。

いままではどうやっていたかというと、MSXや他のパソコンを分解して基板を取り出し、それにいろいろな周辺機器をつけて使って

いたとのこと。苦労してたんだね。

お話を聞いていると、坂口社長も最初は、MSXはゲームが中心だ、と思っていたそう。ところが、この分野で使ってみると、いまあるソフトがそのまま利用でき、16ビットマシンのMS-DOSとの互換性があることなどで、引き合いが増えたらしい。

MSXにもいろんな使い道があるんだなあ、と感心させられた一日だった。

◆とってもタッチがよくて、使いやすいキーボードだ。できれば持ち帰りたい!!



## MX-2021機能仕様

本文中に出てきたコンピュータ及び周辺機器の仕様と価格を紹介しよう。

### ●本体 (MX-2021)

CPU ..... Z80A  
ROM ..... 128Kバイト  
RAM ..... 128Kバイト  
VRAM ..... 128Kバイト  
インターフェイス…マウス2個、  
プリンタ、シリアル(RS-232C)、  
PSG (8オクターブ3音出力)  
バス ..... IEEE (Z-80STD)  
に準拠

価格.....89,000円

### ●フロッピーディスクコントローラ

MX30A (2DD)  
価格 ..... 38,000円

MX30B (2DD/2HD)  
価格 ..... 52,000円

### ●キーボード (MX-400)

価格.....11,000円

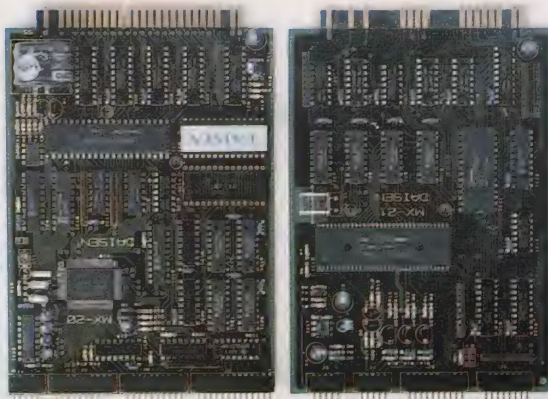
### ●バス用マザーボード

MX-200(Z-80STDバス用、10スロット)

価格.....19,000円

MX-201(MSXバス用、3スロット)

価格.....8,500円



◆ 8ビットボードコンピュータMX-2021の基板だ。© 大山産業株式会社 ☎ 03・835・8867



# マウスを使ってゲームをしませう!

最近、マウス対応のゲームが増えている。しかしそれらのほとんどはパズルまたはアドベンチャーゲームである。そこで、知る人ぞ知るマウスの利用法を紹介しようというわけなのです。ほんとに。

## マウス はトレンドーなアイテム

MSXのゲームにも、ようやくマウス対応のゲームが目立ちはじめた。マウスというと、ビジネスっぽいイメージがあるようだ。色でたとえると、さしずめグレーといったところだろう。しかし、最近ではグラフィックエディタなどをはじめとするツール類のほか、アドベンチャーゲームやパズルゲーム

にもマウス対応のものが発売されるようになった。マウスの利点は、第一に片手で操作できること。右手にマウス、左手にソフトのマニュアル、なんてこともできるわけだ。第二にスムーズな操作ができる点だ。ツールでグラフィックを描く場合はとくにマウスのよさを痛感する。マウスを持っている私



◆このなんのヘンテツもないマウスが、ジョイスティックになっちゃうんだから。



◆片手でゲームができると、ほら、こんなにリラックスしてプレイができるのよ。



の友人からいろいろ聞いてみたが、前述した2点を強く主張していた。ほかには小さくて持ち運びに便利、かわいい、ハイソサエティーな気分になる、持ってるだけで自慢できるなどの意見があげられた。

しかし、いくらマウスが使いやすいからといって、対応するソフトがなければ無用の長物だ。マウス対応のソフトもいくつか発売されているが、全体の割合から見ると、まだ数は少ない。

そんな夏のムシ暑い午後、MSXマガジン編集部のアンケートはがきを読んでいると、こんなのがあった。抜粋で紹介しよう。

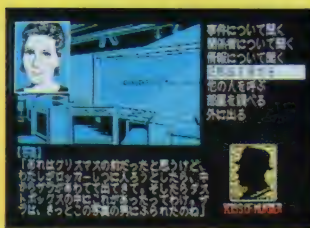
「マウスでシューティングゲームがしたいです。お願いします」

あれ? と私は思った。もしかして、読者のなかには「マウスのジョイスティック化」の方法を知らない人が多いのでは? えっ、キミも知らないの。じゃあキミだけに(どこが!)教えてあげるっ!!

## マウス対応のゲームたち…

### ソリテアロイヤル

バリエーションの豊富さと洗練されたゲームデザインが好評の『ソリテアロイヤル』。アローカーソル(矢印)をカードに合わせてひっくり返すところは、実際のカードを使っているような臨場感がある。



### 殺意の接吻

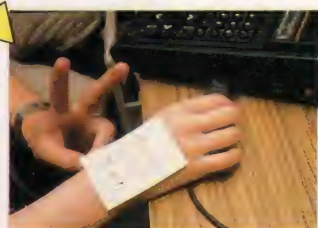
よく練られたシナリオと写実的なグラフィックが、まるで映画を観ているような気にさせてくれる本格推理アドベンチャー。こういった選択式のアドベンチャーは、だんぜんマウスがプレイしやすい。

まあ、これだけでグー

マウスでジョイスティック対応のゲームをプレイするには、それなりの準備が必要だ。とはいってもそんなにむずかしいことはない。チョイチョイのチョイで、ほーら。ね!!



◆まずマウスを用意する。そして、両方のボタンを押すのだ。あまり強く押すと指がツツしてしまうので注意が必要だ。



◆MSXの電源を入れたら、マウスのボタンを押したまま、ジョイスティックポートにマウスを差し込む。これだけでOK!



## ゲームはもうビジネス感覚に！

前のページでいった「マウスのジョイスティック化」について少し詳しく説明しよう。本来、MSXでマウスを使う場合、ソフトウェア上でマウスを制御しなければならない。だから、アクション性の高いゲーム（とくにシューティングゲーム）は、マウスを制御するプログラムが組み込まれていないのだ。理由はいうまでもない。ジョイスティックやカーソルキーのほうがプレイしやすいからだ。ところが、マウスを制御するプログラムが組み込まれていない（マウス対応でない）ソフトでも、ジョイス

ティック対応であれば、ジョイスティックのかわりにマウスを使用することができるのだ。マウスのマニュアルにそのことが書かれているものもあるようだが、マニュアルに目を通さないユーザーが多いらしく、その方法を知らないピープルも少なくないのだ。その方法というのは、前ページに載っているの、マウスを持っている人はぜひ試してほしい。

それではいざ、マウスでゲームをいませう!! 基本的にジョイスティック対応のゲームであれば何でもできるが、やはりシューティングゲームがオススメです。

こ一年間で発売されたシューティングゲームは、どれもスリリングで面白い。そこで編集部がチョイスしたシューティング3本を紹介しよう。

まずは『アレスタ』。はつきり



▲シューティングゲームの最高峰、『アレスタ』。ジョイスティックで全面クリアできる人は、ぜひマウスでプレイして。

## マウスゲーマーからひとこと…

マウスでゲームをしてみると、いつも白い目で見られてたけど、これでやっと大手を振ってプレイできるってもんだ。ウルウル、うれしいな〜。

で、一応『ザナック』のMSX版とMSX2版を、マウスでクリアした経験から（自慢してたりして……）、みんなにアドバイスね。ハッキリいって横スクロールには向きません。『グラディウス』とかやってみたけど、1面もクリアできなかったもんね。やっぱりコンパイルが得意な、縦スクロールタイプのものがプレイし



▲「マウス使い」のLEO氏。彼はマウスなしではゲームができないらしい。

やすいよ。ザナックで敵の弾をすり抜ける感覚なんて、国道246（二子・三軒茶屋）で3車線走って運転してくのと一緒。クセになるよ〜！

## チャレパワ

って興奮するぜ。あのスピード感、あのグラフィック、そしてあのサウンド。フツーにジョイスティックでプレイしてもおもしろいけど、マウスで遊ぶとさらにエキサイティング！

そして2本目は『R-TYPE』。マウスでプレイするには少しツライかもしれない。あの敵の猛攻撃にマウスがついていけるか!? 自称シューティングゲーマーのキミ、挑戦してほしい。



▲ちょっとリレトロな『ツインビー』。マウスでプレイするとメチャクチャ難しい。

3本目はちょっと懐かしい『ツインビー』だ。なぜこのゲームを取り上げたかというと、マウス2個を1人で操作して遊んでほしいのだ。そう、1人で2人同時プレイを楽しんでほしいのだ。でも、ちょっとマヌケだね、これ。



▲見ためはマヌケだが本人は真剣!! これが「1人で2人同時プレイしてる人」だ。

## しかし 思わぬ落とし穴が……

ジョイスティック対応なら、どんなゲームでもできるわけだが、それはあくまでも理論上のことであって、たとえばロールプレイングゲームのようなものは、やはりマウス向きではない。理由はかんたんである。遊びづらいからだ。実際にプレイするとわかると思うが、マウスに向いているゲームは、画面が強制スクロールするか、または、まったくスクロールしない

ゲームかのどちらかである。ロールプレイングゲームの大半が任意スクロールをするものだ。ちょっと移動するにも、かなりのスペース（マウスを動かすための）が必要となるのだ。ジョイスティック対応なら何でもいいわけではないのよ。



▲人気の『イースII』。これはマウス向きじゃないね。マップも広ーいしね。あー。



▲任意でスクロールするゲームは、少なくともこれくらいのスペースがなきゃね。

次号に…  
つかない!!



帰ってきた

# ウーくんのソフト屋さん#4



TOOL

MSX

MSX2

RAM32K以上

イラスト&コミック 桜沢エリカ  
プログラム 杉谷 成一

## ウーくんのめちよつと便利電卓



時間の計算もできるよ

“秋深し、隣は何をする人ぞ”とはいうけれど、それよりも自分のことで精一杯！ ほかの人のことなんか考えていられない秋。食欲に走ったり読書をしたり、スポーツで汗を流したり。とても活動的になってしまいますね。でも、知らないうちにおこづかいを使い過ぎてしまったりしますよね。そこで、この便利な電卓を使って、どれくらいおこづかいを使ったか、チェックしてみてもはどうでしょうか。おまけにこの電卓、時間の計算もできるスグレモノなのです。

### プログラムの使い方

今回のプログラムもマシン語を使用しています。打ち込みミスをしたまま走らせると大変危険ですので、プログラムを一度セーブしてからRUNするようにしましょう。

RUNさせると、画面の右側に電卓が、左側には計算結果を書くためのクリップボードが表示されます。指をカーソルキーで動かしてボタンに合わせ、スペースキー

を押すと入力されます。普通の電卓の操作と同じですね。計算結果はクリップボードに書き残しておくことができます。クリップボードを白紙の状態に戻すためには、CLボタンを押してください。

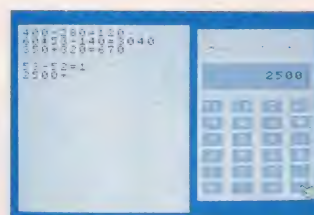
また、時間の計算をするときは、左端の“時”と書かれたボタンを押し、文字が赤くなったことを確認してから、〇時〇分〇秒というように入力してください。自分なりの使い方を考えてみてくださいね。



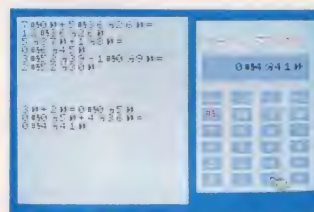
```

1000 CLEAR 1000,&HFFFF:SCREEN 2,2:COLOR 15,5,5:CLS
1010 DIM LD$(21),KD$(3,5):FC$=CHR$(13)+"-*/":HK$=CHR$(11)+CHR$(12)+C
HR$(127)+CHR$(18)+CHR$(8):KB$="0123456789."
1020 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1:GOSUB 2450:DEF USR0=&HC000:GOSUB 21
90:GOSUB 2150:GOSUB 2320:X=0:Y=0:YD=0:XD=0:MD=1:DT$="0":SM=1:GOSUB 18
70
1030 /**** MAIN ****/
1040 IF STRIG(0) THEN P=2:GOSUB 2120:GOSUB 1170:P=0:GOSUB 2120:GOTO 1
040
1050 D=STICK(0):X=X-(D>1 AND D<5)+(D>5 AND D<9)
1060 IF X<0 THEN IF MD=0 THEN X=0:GOTO 1090:ELSE IF MD=1 THEN X=16:MD
=0:Y=8+(Y*2):GOTO 1110
1070 IF MD=1 AND X>3 THEN X=3:GOTO 1090
1080 IF MD=0 AND X>16 THEN X=0:MD=1:IF Y<7 THEN Y=0:GOTO 1110:ELSE I
F Y>=20 THEN Y=5:GOTO 1110:ELSE Y=(Y-8)*2:GOTO 1110
1090 Y=Y-(D>3 AND D<7)+(D=1 OR D=2)OR D=8)
1100 IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF MD=0 AND Y>21 THEN Y=21:ELSE IF MD=1 AND
Y>5 THEN Y=5
1110 GOSUB 2090
1120 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1160
1130 IF INSTR(KB$,K$)<>0 THEN GOSUB 1210:ELSE IF INSTR("HMS",K$)<>0 T
HEN K$=CHR$(73+INSTR("HMS",K$)):GOSUB 1210
1140 IF INSTR(FC$,K$)<>0 THEN FC=INSTR(FC$,K$):GOSUB 1290
1150 ON INSTR(HK$,K$) GOSUB 1520,1550,1560,1600,1590
1160 GOTO 1030
1170 IF MD=0 THEN 1610
1180 IF ASC(KD$(X,Y))<=5 THEN FC=ASC(KD$(X,Y)):GOTO 1290
1190 ON ASC(KD$(X,Y))-5 GOTO 1520,1550,1560,1600,1590
1200 K$=KD$(X,Y)
1210 IF LEN(DT$(SI))=10 THEN RETURN
1220 IF SM=1 OR DT$(SI)="0" THEN DT$(SI)="":SM=0
1230 ON INSTR(".JKL",K$) GOTO 1250,1260,1270,1280
1240 DT$(SI)=DT$(SI)+K$:GOSUB 1870:RETURN
1250 IF INSTR(DT$(SI),".")<>0 THEN RETURN ELSE IF DT$(SI)=" THEN K$=
"0":GOTO 1240:ELSE GOTO 1240
1260 IF INSTR(DT$(SI),"J")=0 AND MD=1 THEN 1240 ELSE RETURN
1270 IF INSTR(DT$(SI),"K")=0 AND MD=1 THEN 1240 ELSE RETURN
1280 IF INSTR(DT$(SI),"L")=0 AND MD=1 THEN 1240 ELSE RETURN
1290 /**** =+*/- / ジョリ ****/
1300 IF SI=0 OR SM=1 THEN 1400
1310 DT$(SI)=DT$(1):GOSUB 1960:IF MD=1 THEN GOSUB 1500
1320 ON CM GOTO 1330,1340,1350,1360
1330 T1=VAL(DT$(0))+VAL(DT$(1)):DT$="+":GOTO 1370
1340 T1=VAL(DT$(0))-VAL(DT$(1)):DT$="-":GOTO 1370
1350 T1=VAL(DT$(0))*VAL(DT$(1)):DT$="*":GOTO 1370
1360 IF VAL(DT$(1))=0 THEN 2070 ELSE T1=VAL(DT$(0))/VAL(DT$(1)):DT$="
/"
1370 IF T1<0 THEN DT$(0)=STR$(T1):GOTO 1390
1380 DT$(0)=RIGHT$(STR$(T1),LEN(STR$(T1))-1)
1390 IF MD=1 THEN GOSUB 1510
1400 IF FC=1 THEN 1480 ELSE IF SM=1 AND CM<>0 THEN XD=XD-1:GOTO 1420:
ELSE IF SI=1 THEN 1410 ELSE DT$=DT$(0):GOSUB 1960
1410 SI=0:GOSUB 1870:SI=1
1420 ON FC-1 GOTO 1430,1440,1450,1460
1430 DT$="+":CM=1:GOTO 1470
1440 DT$="-":CM=2:GOTO 1470
1450 DT$="*":CM=3:GOTO 1470
1460 DT$="/":CM=4
1470 GOSUB 1960:SM=1:RETURN
1480 IF SI=1 THEN DT$="":GOSUB 1960:DT$=DT$(0):GOSUB 1960:DT$="CR":G
OSUB 1960
1490 CM=0:SI=0:SM=1:GOSUB 1870:RETURN
1500 OS=SI:SI=0:GOSUB 1770:SI=1:GOSUB 1770:SI=OS:RETURN
1510 OS=SI:SI=0:GOSUB 1730:SI=1:GOSUB 1730:SI=OS:RETURN
1520 IF MD=0 THEN MD=1:R=8:GOSUB 1730:GOTO 1530:ELSE MD=0:R=15:GOSUB
1770

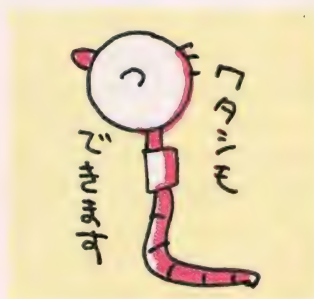
```



◆クリップボードに結果が書かれるのだ。



◆時間の計算もほら、このとおり！



## 各行の説明

- 1000~1020 初期設定
- 1030~1200 キーボードまたは指カーソルによる入力ルーチン
- 1210~1600 演算子などの処理ルーチン
- 1610~1720 クリップボードから数値を読み込む
- 1730~1860 10進~60進の変換ルーチン
- 1870~1950 電卓に入力した数値を読み込む
- 1960~2070 クリップボードに数字や演算子を書き込むルーチン
- 2080~2130 指カーソル移動ルーチン
- 2140~2300 画面設定ルーチン
- 2310~2430 スプライト定義ルーチン
- 2440~2520 マシン語セット用ルーチン



## プログラム解説

入力、指カーソルだけでなく、キーボードからできます。電卓のボタンはそれぞれ、

[AC] = [BS] キー

[C] = [INS] キー

[→] = [DEL] キー

[CL] = [SHIFT] + [HOME] キー

時(時間計算モード)=[HOME] キー

時 = [H] キー

分 = [M] キー

秒 = [S] キー

数字や演算子はそれぞれ対応するキーを押してください。ただし、[H]、[M]、[S]のキーは、大文字で打ち込むようにしてください。

実際に計算の処理をしているルーチンはBASICで組まれているので、HEX\$命令やBIN\$命令を使って、10進数を16進数や2進数に変換できるように改造してみてもおもしろいですね。プログラミングに自信のある人はやってみてね。



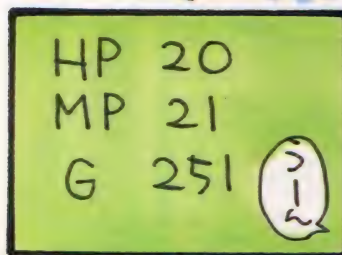
```

1530 GOSUB 1870:LINE (156,90)-(172,102),14,BF
1540 PSET (160,92),14:COLOR R:PRINT #1,"時":COLOR 1:RETURN
1550 IF SI=0 THEN GOSUB 2170:RETURN:ELSE RETURN
1560 IF LEN(DT$(SI))=<1 OR (LEN(DT$(SI))=2 AND LEFT$(DT$(SI),1)="-")
THEN DT$(SI)="0":GOTO 1580
1570 DT$(SI)=LEFT$(DT$(SI),LEN(DT$(SI))-1)
1580 GOSUB 1870:RETURN
1590 SI=0:DT$="CR":GOSUB 1960
1600 DT$(SI)="0":GOSUB 1870:CM=0:FC=0:SM=1:RETURN
1610 '/*** クリフ・ホートン カラ スクジ ラトリコム ***/
1620 T$=LD$(Y):IF T$="" THEN RETURN ELSE TT$=""
1630 FOR I=1 TO LEN(T$):T1$=MID$(T$,I,1)
1640 IF INSTR("=+/-*",T1$)>0 THEN T1$="#"
1650 TT$=TT$+T1$:NEXT I
1660 IF MID$(TT$,X+1,1)="#" THEN RETURN:ELSE XL=X+1:XR=X+2
1670 IF MID$(TT$,XL,1)>="#" THEN XL=XL-1:IF XL=0 THEN 1680 ELSE 1670
1680 IF MID$(TT$,XR,1)>="#" THEN XR=XR+1:IF XR>LEN(TT$) THEN 1690 ELSE
GOTO 1680
1690 T$=MID$(TT$,XL+1,(XR-1)-XL):IF LEN(T$)>11 THEN RETURN
1700 IF INSTR(T$,"J")>0 OR INSTR(T$,"K")>0 OR INSTR(T$,"L")>0 THEN
MO=1:R=8:GOSUB 1530:GOTO 1720
1710 MO=0:R=15:GOSUB 1530
1720 DT$(SI)=T$:GOSUB 1870:SM=0:RETURN
1730 '/*** 60シン <-> 10シン ヲンカン ***/
1740 T=VAL(DT$(SI)):IF T=0 THEN DT$(SI)="0":RETURN
1750 H=INT(T/3600):M=(T-H*3600)/60:S=T-(H*3600+M*60)
1760 DT$(SI)=RIGHT$(RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))-1)+"J"+RIGHT$(STR$(M),
LEN(STR$(M))-1)+"K"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1)+"L",13):RETURN
1770 TP$=DT$(SI):
1780 IF INSTR(TP$,"J")=0 THEN H$="0":GOTO 1800
1790 H$=LEFT$(TP$,INSTR(TP$,"J")-1):TP$=RIGHT$(TP$,LEN(TP$)-INSTR(TP$,"J"))
1800 IF INSTR(TP$,"K")=0 OR TP$="" THEN M$="0":GOTO 1820
1810 M$=LEFT$(TP$,INSTR(TP$,"K")-1):TP$=RIGHT$(TP$,LEN(TP$)-INSTR(TP$,"K"))
1820 IF TP$="" THEN S$="0":GOTO 1850
1830 IF INSTR(TP$,"L")=0 THEN S$=TP$:GOTO 1850
1840 S$=LEFT$(TP$,INSTR(TP$,"L")-1)
1850 T=3600*VAL(H$)+60*VAL(M$)+VAL(S$)
1860 DT$(SI)=RIGHT$(STR$(T),LEN(STR$(T))-1):RETURN
1870 '/*** ケイサン ニ スクジ ラ カク ***/
1880 LINE (156,40)-(244,64),14,BF:TL$="":TL=10
1890 IF LEN(DT$(SI))>11 THEN RETURN
1900 IF DT$(SI)="" THEN DT$(SI)="0"
1910 FOR I=1 TO LEN(DT$(SI)):TP$=MID$(DT$(SI),I,1)
1920 IF INSTR("JKL",TP$)>0 THEN TP$=CHR$(1)+TP$:TL=TL+1
1930 TL$=TL$+TP$:NEXT I
1940 PSET (160,48),14:PRINT #1,RIGHT$(" "+TL$,TL)
1950 RETURN
1960 '/*** クリフ・ホートン ニ スクジ ラ カク ***/
1970 IF DT$="CR" THEN YD=YD+1:XD=0:DT$="":GOTO 2000
1980 FL=INSTR(DT$,"E"):IF FL>0 THEN DT$=LEFT$(DT$,FL-3)+MID$(DT$,FL,4)
1990 IF LEN(DT$)+XD+1>17 THEN YD=YD+1:XD=0
2000 IF YD=22 THEN YD=21:DUMMY=USR0(DUMMY):FOR I=1 TO 21:SWAP LD$(I),
LD$(I-1):NEXT I:LD$(21)=""
2010 IF DT$="" THEN RETURN
2020 FOR I=1 TO LEN(DT$):DS$=MID$(DT$,I,1)
2030 NO=&H20+INSTR("0123456789.-+*/=E",DS$)
2040 IF NO=&H20 THEN NO=&H40+INSTR("JKL",DS$)
2050 VPOKE &H1821+(&H20*YD)+XD,NO:XD=XD+1:NEXT I
2060 LD$(YD)=LD$(YD)+DT$:IF FL>0 THEN 1590 ELSE RETURN
2070 DT$(SI)="ERROR":GOSUB 1870:BEEP:DT$(SI)="" :GOTO 1590
2080 '/*** SPRITE PUT & MOVE ***/
2090 P=0:ON MD GOTO 2110

```



# 新ウーくん



```

2090 P=0:ON MD GOTO 2110
2100 IF MD=0 THEN SX=12+(8*X):SY=10+(8*Y):GOTO 2120
2110 SX=164+(24*X):SY=78+(16*Y)
2120 PUT SPRITE 0,(SX,SY),1,P:PUT SPRITE 1,(SX,SY),11,P+1
2130 RETURN
2140 '/* ** カメン ノ ショカ ナト ** */
2150 LINE (4,4)-(144,184),15,BF
2160 FOR Y=8 TO 136 STEP 64:PSET (8,Y),15:COLOR 1:PRINT #1,"012345678
9.+*/=E":PSET (8,Y+8),15:COLOR 1:PRINT #1,"時分秒":NEXT Y
2170 FOR AD=&H1821 TO &H1AC1 STEP &H20:FOR I= 0 TO 16:VPOKE AD+I,&H44
:NEXT I:NEXT AD
2180 ERASE LD$:DIM LD$(21):XD=0:YD=0:RETURN
2190 RESTORE 2290
2200 LINE (152,8)-(248,172),15,BF:LINE (156,40)-(244,64),14,BF:PSET (160
,24),15:COLOR 8:PRINT #1,"ウーくん 7' 6' 6'":COLOR 15
2210 FOR Y=74 TO 155 STEP 16
2220 FOR X=156 TO 229 STEP 24
2230 LINE (X,Y)-(X+16,Y+12),14,BF
2240 READ N$:IF LEN(N$)=1 THEN XC=X+6 ELSE IF LEFT$(N$,1)=CHR$(1) THE
N XC=X+6 ELSE XC=X+2
2250 PSET (XC,Y+3),14:PRINT #1,N$
2260 NEXT X:NEXT Y
2270 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 5:READ D:KD$(I,J)=CHR$(D):NEXT J:NEXT I
2280 RETURN
2290 DATA CL,->,C,AC,時,分,秒,7,8,9,/,4,5,6,*,1,2,3,-,0,.,=,+
2300 DATA 7,6,55,52,49,48,8,74,56,53,50,46,9,75,57,54,51,1,10,76,5,4,
3,2
2310 '/* ** SPRITE SET ** */
2320 RESTORE 2380:FOR I= 0 TO 1:S$="":T$=""
2330 FOR J= 1 TO 32:READ D$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT J
2340 SPRITE$(I)=S$
2350 FOR J= 1 TO 6:READ D$:T$=T$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT J
2360 SPRITE$(I+2)=T$+RIGHT$(S$,26)
2370 NEXT I:RETURN
2380 DATA E0,90,89,46,21,10,08,14,24,20,10,08,07,00,00,00
2390 DATA 00,60,90,48,04,04,04,04,02,01,01,02,84,48,30,00
2400 DATA 00,00,F9,86,81,70
2410 DATA 00,60,70,39,1E,0F,07,0B,1B,1F,0F,07,00,00,00,00
2420 DATA 00,00,60,80,F8,F8,F8,F8,FC,FE,FE,FC,78,30,00,00
2430 DATA 00,00,00,79,7E,0F
2440 '/* ** マシコン 7' 6' 6' ** */
2450 RESTORE 2480:AD=&HC000
2460 READ D$:IF D$="END" THEN RETURN
2470 POKE AD,VAL("&h"+D$):AD=AD+1:GOTO 2460
2480 DATA 21,41,18,11,4C,C0,06,15,C5,E5,D5,01,11,00,CD,59
2490 DATA 00,E1,01,11,00,09,E5,D1,E1,01,20,00,09,C1,10,E8
2500 DATA 21,4C,C0,11,21,18,06,15,C5,E5,D5,01,11,00,CD,5C
2510 DATA 00,E1,01,20,00,09,E5,D1,E1,01,11,00,09,C1,10,E8
2520 DATA 21,C1,1A,01,11,00,3E,44,CD,56,00,C9,END
    
```

## 変数リスト

- CM 演算子の種類
- DT\$ クリップボードへ文字を書き込むためのワーク用
- DT\$(n) 計算する数と計算される数を入れる
- FC 入力された演算子の種類判定用
- K\$ キーボードあるいは指カーソルで選んだ数字、演算子が入っている
- MD 指カーソルがクリップ上にあるか、電卓上にあるかを判定するためのフラグ
- MO モード用フラグ
- SI まだ何も入力されていないか、何か入力されているかのフラグ
- SM 入力途中かどうかのフラグ
- X,Y 指カーソルの座標
- XD,YD クリップボードの文字表示用

## お知らせ

このコーナーではキミからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらいいなあ、と思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってください。採用者にはMマガ特製グッズをプレゼントします。どしどし応募してね。

## あて先はこちら

〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株アスキー MSXマガジン  
ウーくんのソフト屋さん係





田中パンチ先生による——なんでもかんでも

# MUSIC ピヨピヨ!



あいかわらず音楽のコーナーですが、今月はちょっとばかりイメージを変えて、工作教室などを。これからは、外にむかって歌って踊れる音楽コーナーにしていきたいと思います。MSXで音楽やりたい、ちょっと小粋なキミに捧げます。

## 第6回 MSX本体を強引にシンセサイザーにしてしまう

### 1台つぶして……

もう、文化祭の季節かな!? ヤッP、ノリP、イカP、エビP、どうも田中パンチです。こんちこれまた、このツタないコーナーをお読みのあなた。たいへんにありがとうございます。いえ、立ち読みでもいいんですよ。読んでいただだけえすりゃ、私は満足でございます。ウチの営業の者は、ピーピーいうかもしれませんけども。

さて、文化祭のシーズンですね。おたくの学校では、やっぱり模擬店とか出されますか? なに、学校がウルサクてだめ!? それはお気の毒で。イベントは? はあそれはある。よかったよかった。コンサートなんぞは? ほお、体育館でやりますかいな。それまたケ



ッコーケッコー。

うーん、今日はノリがちとおかしい。落語の聞きすぎか、寝不足でホエホエになっているか。そんなところでございます。

まあ、音楽にたずさわっているお方なら、やっぱり目立たなくてはいけません。前にも書いたことがあったと思うのですが、音楽人間って、やっぱり目立ちたがり屋だと思うんですよ。大なり小なり。また、目立ちたがり屋で、人前でなんかしないと、結局はうまくならないし。

そうなんです。そうですから、さあ、人の前でなんかしてみよう。音楽で。

で、話はここで8月にワープ。ご存じの人は、ご存じでしょうが、松下電器さん、バナソフトの主催で、全国10カ所のイベントが開かれたんですが、そのうち何と2カ所で、田中パンチは舞台上に立ち、ミュージックを演奏したのであります。おー。

MSXのイベントですから、やっぱりMSXを使わなければならない。



●これが、手作りMSXシンセサイザー。なんとFM音源を搭載で、ポリフォニック演奏が可能なのだ!

FMPACなるものが新発売されて、なかなかいい音を出してくれる。さらに加えて、FMPACには隠しモードが入っていて、キーボード上で演奏ができるとか——これらの要素を練り混ぜまして、何とかしよう! そしてその結果が、これなのじゃあ!

前置きがロングになりましたが、今月のお題は、キミのMSXをFM音源のシンセサイザーにしてみよう、ということなのです!

材料を申し上げます。まずは、MSXを1台。なるべくコンパクトで軽いもののがいいでしょう。

そして、FMPACを1ヶ。それと、塗料を少々と、ギターなどのストラップをかけるためのとめ金。以上です。それだけそろえば、ホレこのとおり。わっはっは。

これ、まやかしてもインチキでもありません。ちゃんと、白鍵と黒鍵をピアノよろしく見立てて、ポツと押すと、ピツと音が出る! そしてなんと、和音も出せるのでありますよ。ドミソと押さえると、ワー! Cのコード。音色も変えることができます。慣れれば両手でコードバックも可能です。わたしゃ、これがついて本当



に演奏したんですよ。

まずは、ハード上の体裁を整えます。

MSX本体のあちこちのネジをはずしてみ、ポディーとキーボード部を取りはずすことを考えます。で、もうはずれてしまったことに、しましうね。

はずれました。はい。

そうしたら、おもむろに塗料を取り出しまして、色を塗りましょう。ポディーは好きな色で。キーボードは白



◆本体のサイドに、こういう金具をつけるとよろしいかも。

と黒で。塗料はそうですね、プラスチックモデル用ので十分でしょうね。今回は、タミヤのものを試してみました。ポディーは、ラッカー系のスプレーで。キーボードはエナメル系のものを使って、筆でせつせと塗りました(原稿も書かないで)。試作品は、マットホワイトとマットブラック(つや消しの白と黒)を用いましたが、つやありのほうがよかったかもしれません。ピカピカ、派手で。

キーボード部は、むちゃくちゃに白と黒を塗り分けたんじゃあ、いけませんよ。ピアノの鍵盤のように、法則に沿って塗り分けなければいけないのです。

キーボードの[C]キーのところをC、つまりドとするのです。つまり[C]のキーを白に塗ります。これが基準。そのあとは、ピアノの鍵

盤の法則(?)に従って、白鍵と黒鍵を塗っていきましょう。

下の段が終われば、次は上の段。わかりますか? 写真をだいたい参考にするか、後に出てくる、ソフト上、つまりFMPACを操作しながらのところで、塗り分け方が出てきますので、そちらを読んでから塗っても、遅くはありません。とにかく、ま、塗れたとしましょう!

元どおり、組み立てましょうね。ネジとか失くしちゃ、いけませんよ。よくあるですよ、組み立てただけで、ネジが2つあっちゃった、とか。そういうの。

それから、塗料が完全にかわくまで、触れちゃあいけません。指紋とかつくと、あとあとまで、「ああオレの指紋だあ」、ということになってしまいます。



◆慣れると、けっこう早弾きもできました。こういう鍵盤ではありますけれども。

## FMPACをカシャツ

ハードができたところで、次にソフト。スロットにFMPACを入れましょう。そして、電源を入れましょう。画面にMSXのロゴが。そして、初期画面に。

では、おもむろに、CALL FMPAC [RETURN] と入力。すると、FMPACのタイトル画面が出てきます。出ましたか? では、カーソルキーで、メニューのBGMというのを選択します。スペースキーで確定ですよ。左側にサンプル1とか書いてあるアイコンが出るはず。

そこ、その場面で、キーボードの[TAB]キーを押します。ほれ、ポンと。すると、画面下半分に、キーボードのグラフィックが出現。

では、白鍵と黒鍵を押してみる。おー鳴った鳴った。はず、です。カーソルキーの上下で音色が変わります。全部で15音色、ボリュームは左右のカーソルキーで10段階。

と、MSXシンセサイザーの顛末でありました。

が——これ、問題点がいくつか

ありまして。まず、キーボードに色を塗っちゃうと、CALL文とかのときに、どれがどのキーかわからないのです。あと、一度こうしてしまうと、もう普通のMSXに戻すのは無理。ジョイスティックをさしてアクションゲームならできるかもしれませんが、このMSXシンセサイザーを使ってワープロを、ということになると、キーボードのブラインドタッチのできる人、つまり、目をつむっていてもキーボードの対応文字がわかる人でないと使えないわけだ。

もともとシャレで製作したもので、そのあたりはまるでサポートしておりません。ご了承をば。

モニターがないとだめじゃん! という声もありますが、一度設定を決めてしまうと、モニターははずしてしまっても関係ありませんので、よろしいかと。ただ、電源コードとオーディオ出力コードを引っぱりまわすことになりますけれど。立って演奏するときは。

あまっちゃってしょうがないMSX本体をお持ちの人向けの、工作教室でありました(かな)。

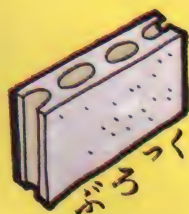
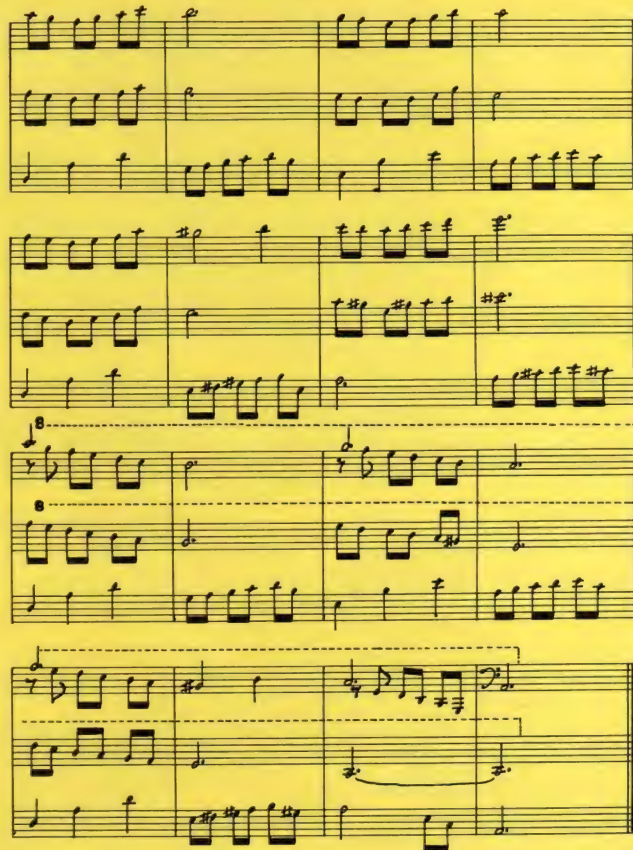
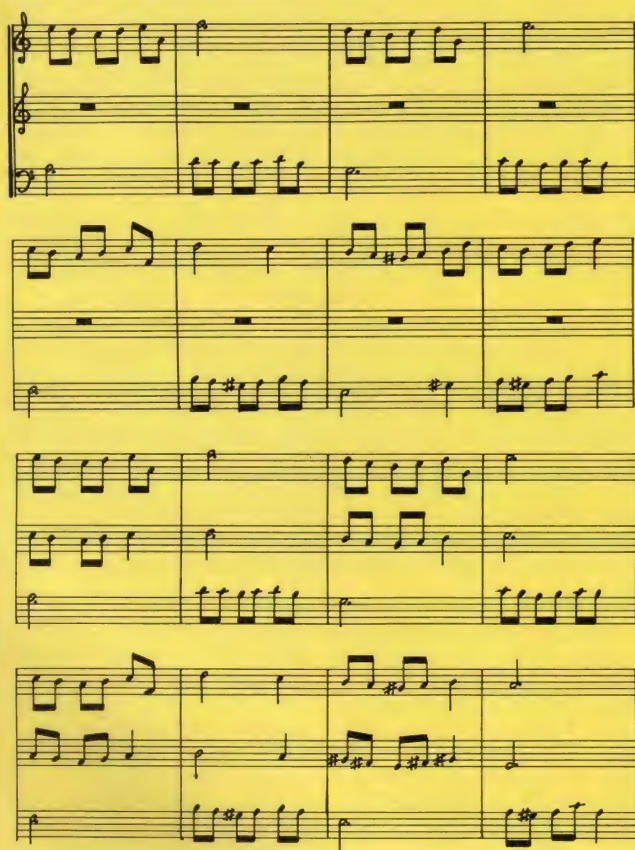


さてキミは、スーザンのことをスナツチャーカと思っているのか? スーザンはスナツチャーだと思う人は107へ、いや別の理由でスーザンを攻めているというキミは99へと進め。



# 悲しい烏龍茶

タイトルは、いいかげんにつけました。すいません。メロディーは、かなり寂しい感じです。でも、秋だから、こういうのもいいと思いますけど。



## 課題曲ですけれど

呼吸を整えて、はい課題曲です。別に課題曲ですってたって、宿題のようなもんじゃないのです、ほっぽっていても、いいようなものですが。

今月は、クラシック調にせまりました。1小節ごとの追いかけてこの3拍子。バロック風味のポテトチップスとでも言いましょうか。

かの、すぎやまこういち氏が、ドラクエのBGMを作るとき、ワル

ツがやはり一番、海のシーンのときに合ってます、とおっしゃってました。こういう曲調も、3拍子でいけるものですね。では今度、3拍子のロックでも(無理)。

あいもかわらず、右ページのリストは、MSX-MUSIC対応です。FMPACが必要なわけですよ。ちかぢか発売されるMSX2+で、FM音源が載ってるタイプのものでも、もちろんいいわけですが。

音色を変えると、かなり曲調が変わってきます。おもしろいです。



## POPOさんのお言葉

こういう曲を作ってみました。この手の曲って、得意だったりします。キーボードにむかえば、すぐにできました、この曲。

家では最近、D-50で曲を作っています。この曲を弾いていて思いついた音色といえば、やはり、柔らかな音。ストリングスとか、オルガン系の音とか。思いつきでロックしちゃって、ハーブシコー

ドというの、いいかもね(あたしや、ピアノの音で試してみましたが、わりとよかったですよ。とりあえず、どんな音でもある程度いけるみたいですよ。田中パンチ談)。あら、ヨコヤリが入っちゃったわ。このパンチ!

せっかく譜面を毎回書いてるんですから、楽譜、読めるようになってくださいな。では、バイバイ。



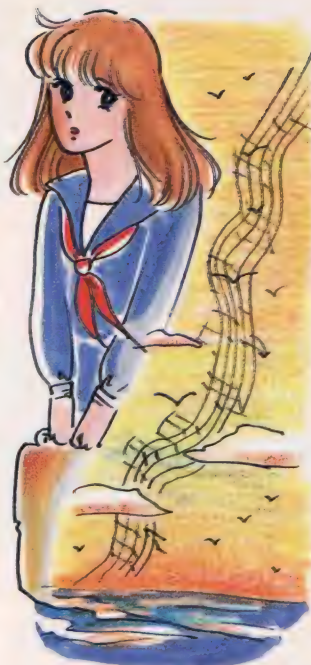
## ということにして

イベントで、MSXシンセサイザーを弾いてたら、某ソフトハウスの人から、「今度なんかやりましようよ」と、話しかけられてしまいました。この冬、松下電器は、またイベントを開かれるそうです。そんなときにまた何かしまひよか？という噂はあります。なんか、しましようかねえ。

それから、次号の予告ですが、次号では、なんと、MUSICビヨビヨ連載開始以来始めての、“取材モノ”に挑戦してみようかと思っている矢先です。そんな、えらそうなたいしたものでは、ないのですが、Mビヨ初の出張経費が下りるかどうかが、キワモノですね。

そして、何号か前に、ほんのすこしだけ触れましたが、MSXでもう一度MIDIを、というお話。ゆっくりではありますが、進んでおります。陽の目を見るかどうかは今後のいろんな展開次第。確実なことが書けないので残念ではあるのですが、とりあえず動きは確かにあります。白黒つきましたら、ご報告いたします。

FM音源に対応したミュージックツールが2作ほど発売予定となっています。キャンドウというメーカーさんの、『コンポーザ・コンバータ』(MSX2用、6,800円、ROM版)。そして、『ミュージシャン1 プラス1』(MSX2用、19,800円、ディスク版)。どういった内容かは、おって詳しくご紹介できると思います。



コンポーザ・コンバータは、10月の下旬、ミュージシャン1 プラス1は10月下旬発売という予定だそうです。

あーあーそうそう、読者のみなさま方、デモテープならびにミュージックプログラム、その他のご投稿、ありがとうございます。これも以前書きましたが、生の音とか、プログラムとか、いろいろとりまとめたものを出したいねー、とか言ってましたでしょ？ ご協力いただける方々が、わりあいいらっしゃるようですので、そちらの方面にも、これからさらに力こぶを入れていってみようかな、と。今月は、こんなところでね。では、おやすみなさい。

## おたよりを待ちます

こういう企画、おねがいします。はい、わかりました。このコーナーは水面の浮き草と呼ばれておりまして、おもしろそうなことなら、なんでもやってみようと思います。アイデア、どうぞご教授ください。右記のあて先へ送れば、夢は広がる不思議なパラダイス！

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

㈱アスキー

MSXマガジン編集部

MUSICビヨビヨ係

ステキなアイデアには粗品なんかを進呈してしまおうかとも、たくらんでいます。

## リストを入力しろー

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(02,02,05,09)
40 SL=8:DIM S$(3,SL)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,I)
140 NEXT:END
150 '
160 DATA t130v1418o5
170 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
180 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab>dc<b>cde4
190 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
200 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab4a2.>
210 DATA agfga<c>b2.gfefgba2.
220 DATA fedefag#2b4>c<bab>cde2.
230 DATA r8gfedc<b2.r8>fedc<ba2.>
240 DATA r8edc<bag#2b4r8ed<bae<a2.
250 '
260 DATA t130v1506
270 DATA r2.r2.r2.r2.
280 DATA r2.r2.r2.r2.
290 DATA r2.r2.r2.r2.
300 DATA r2.r2.r2.r2.
310 DATA r2.r2.r2.r2.
320 DATA r2.r2.r2.r2.
330 DATA a2.r2.g2.r2.
340 DATA f2.r2.<a2.r2.
350 '
360 DATA t130v1118o5
370 DATA r2.r2.r2.r2.
380 DATA r2.r2.r2.r2.
390 DATA c<bab>c4d2.<bagab4>c2.
400 DATA <agfga4b2a4g#f#ef#g#4e2.>
410 DATA fedefag2.edcdege2.
420 DATA dc<b>cdfe2.ag#eg#ab>c#2.
430 DATA fedc<bag2.>edc<bag#e2.>
440 DATA dc<bagfe2.<a1.
450 '
460 DATA t130v1318o3
470 DATA a2.>dc<b>cd<bg2.>c<bab>c<a
480 DATA f2.bag#abae2g#4ag#ab>c4<
490 DATA a2.18>dc<b>cd<bg2.>c<bab>c<a
500 DATA f2.bag#abae2.ag#a>c<a
510 DATA d4a4>d4<gab>cd<be4b4>e4<ab>cdec<
520 DATA d4a4>d4<ef#g#abea2.ab>c#dec#<
530 DATA d4a4>d4<gab>cd<be4b4>e4<ab>cdec<
540 DATA d4a4>d4<ef#g#abg#a2ec<a2.
```



# NET WORK

最近、テレビもあまり見ないし、新聞も読んでない。ネットにアクセスすれば、新聞よりもはやくニュースが飛び込んでくるし、いろんな分野のおもしろい話を読むことができる。リアルタイム性というのがネットワークの最大の利点だから、自分なりにうまく使いこなしていきたいね。



## 網元さんQ&A

網元さんはMSX2で自分のネットワークを開局できるホストプログラムだけど、じっさいに、自分でネットを開局するにあたっては、わからないことも多い。ここでは、マニュアルなどで説明不足だったことも含め、質問に答えていきたい。

**Q** 『網元さん』はソニーのHBI-300でも使えるのでしょうか？ もし、使えるなら、網元さんを買ってみようかな、と思っています。

**A** 残念ですが、ソニーのHBI-300の場合は、モデム自体に自動着信の機能がないため、網元さんで使うことができません。HBI-300で網元さんを起動すると、Illegal function callというエラーになってしまいます。

パナソニックのFS-CM820は、同じ300bpsのモデムですが、自動着信の機能を持っているので、網元さんを使ってホストを運営することができます。この場合、ホストが300bpsなので、アクセスする側は300bpsに限られます。

また、HBI-1200もしくはFS-CM1などの1200bpsのモデムを使用した場合は、アクセスしてきた人のモデムが300bpsなのか、それとも1200bpsなのかを網元さんが判断

して、自動的に回線をつなぎますので、アクセスする側は、300bpsのモデムでも大丈夫です。

**Q** 網元さんを買いました。さっそく、MSXマガジン9月号の102ページに載っているSysopメンテナンスを見て、電子掲示板のボードを作ったのですが、TOP画面で電子掲示板のBを選んで[1]フリートークとしか表示されません。また、Sysopメンテナンスには1から9までの項目があるようですが、私の網元さんには、ありません。どうしてでしょうか？

**A** 新しいボードを作成するときには、設定しなければならない項目も多いので、ここでちょっと、おさらいをしましょう。

まず、[4]の電子掲示板の作成を選ぶと、はじめにボードのタイトルを聞いてくるので、それに答えます。続いてファイルネームを聞いてきます。これは、ディスクに

セーブするときのファイル名です。拡張子は付けません。

Sigop(シグオペ)とは、そのボードを管理する人のこと。ここではシグオペさんのIDを入力します。もちろん、シスオペさんがやってもらってもかまいません。

次にボードレベルを設定します。ボードレベルには、1から5まであり、数字が大きくなるほど、そのボードにアクセスできるユーザーが制限されます。つまり、レベル1だと、ゲストユーザーも読んだり、書いたりすることができですが、レベル2にすると、ゲストユーザーは読むことはできるけど、書き込みはできなくなります。詳しくは網元さんのディスクに入っているマニュアル(HOST.DOC)のレベル対応表を見てね。

次はキーワードの設定。電子掲示板のメニューから、どのキーが押されれば、そのボードに飛ぶかを設定するわけ。たとえば、1を押すとフリートーク、2を押すと……というふうにしていくとよい。

最後がそのボードのタイトルを表示するかどうかの設定。0は表示しない。1が表示する。1を選んだ場合は、さきほど設定したファイル名にKNJとANKの拡張子を付けたファイルを用意しなければ

なりません。

Sysopメンテナンスでボードを作成しても、メニューから電子掲示板を選んでときに表示されるファイル、COMMANDB.KNJとCOMMANDB.ANK(拡張子がKNJのものは漢字、ANKは半角カタカナのファイル)にボードの名前を書き込んでおかないと、表示されません。しかし、ちゃんと手順に従ってボードを作成していれば、電子掲示板のメニューには表示されていなくても、ボードを作成したときに設定したキーワードを入力すると、そのボードへ行くことができます。つまり、メニューには表示されない隠しボードなんかも作れるわけですね。

Sysopメンテナンスのメニューにも、1から4までしか表示されていませんが、9月号102ページで紹介しているように、特別な機能としてさらに、5から9までのメニューがあります。Sysopメンテナンスのメニュー画面のとき、5から9までの数字を入力してください。それぞれの機能に入ることができます。

**Q** ボードに漢字のメッセージを書き込む際には、あらかじめ、MSX-Writeや、HAL-NOTEなどで文



書を作っておくことはわかるのですが、じっさいにホストマシンから、ボードへ文書ファイルを読み込ませる方法がよくわかりません。

**A** 今月号で紹介しているMSX2+マシン、パナソニックFS-A1WXやソニーのHB-F1XDJを使うと、網元さんがANKモードになっていようが、漢字モードになっていようが、そんなことにはおかまいなしに、オンラインで漢字の入力ができてしまうのには驚いた。さすがMSX2+、さすが漢字BASICの威力だなあと、ほんとと感心してしまった。もちろん画面クリアの命令なんかが、通常のBASICと違うみたいなので、ちょこっと手直しする必要があるけどね。

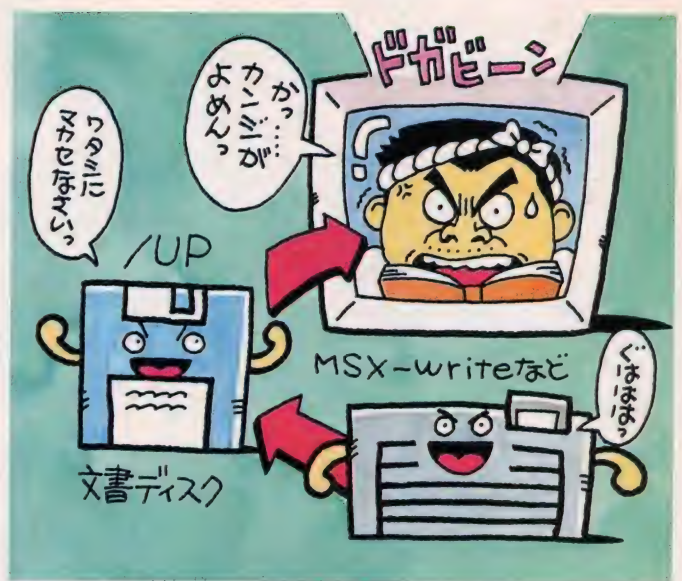
話はMSX2に戻りますが、網元さんはMSX-JEに対応していないので、オンラインで漢字の入力をするにはできないわけです。そこで、ボードに書き込みをしたい場合は、あらかじめ、漢字のファイルをMSX-Writeなどで作っておき、一度、ディスクにセーブしたものをアップロードすることになります。

電子掲示板のメニューの中から、目的のボードを選び、書き込みの[W]を選びます。TITLE=と聞いてきたら、/UPと入力します。すると、FILE NAME=と聞いてきますので、さきほど、セーブしておいた文書ファイル名を入力します。MSX-Writeで作成した文書ファイルには、TXTという拡張子がついています。拡張子を含めたファイル名を入力してください。

入力が済むと、(Y/N/R)と画面に表示されます。ここで、Rを選ぶと、アップロードしたファイルの内容が表示されます。もし、それでよければ、Yを押します。すると、ボードに書き込まれます。Nを押すとボードには何も書き込まれません。

ここで注意してほしいのは、最初の一行はタイトルになることです。半角なら40文字、全角なら20文字以内にしておいてください。次の行からが本文となります。

網元さんのディスクに入っているマニュアル(HOST.DOC)には、/UPと入力するとファイルの一覧が表示されるとありますが、これはマニュアルの誤りです。大変ご



迷惑をおかけしました。

### ごめんなさい

8月27日から8月31日の期間にTAKERUから販売されました網元さんに漢字の書き込みが文字化けしてしまうバグがありました。お手数ですが、上記の期間中に網元さんを購入された方はTAKERUのマニュアルを同封の上、網元さんのディスクをMSXマガジン編集部まで郵送してくださるようお願い

致します。正常なプログラムと書き換えまして返送させていただきます。なお現在、TAKERUで発売中の網元さんには、このバグはありません。

MSX2ネットワーク  
ホストプログラム  
『網元さん』  
TAKERUで好評発売中  
MSX2(VRAM128K)  
2DD 4,500円

## ◆◆千・倉・真・理・の◆◆ ネットワークに夢中なの♡

ごぶさたしました。久しぶりのこのコーナーで、少々あがっていますが、パソコン通信にあこがれ、このMマガ編集部におじゃまるようになってからすでに5ヵ月。ひとつひとつのコマンドを熱いものに触るようにして打ち込んでいた私も、今では秋の落ち葉の上を駆け足で走るようなかなやかなタッチでログインしています(?)。先日、アメリカのネットまで、のぞいてしまいました。当然のことだけど、チャットしている人は外人さんばかりです。

“Hello”と控えめに打ち込むと、“Hello, Mari!”、“Hi, Mari”と、たくさんの歓迎をうけます。当然のことだけど、会話はみんな英語です。

“I'm from JAPAN.”って自己紹介すると、“Tokyo?”って聞かれたので、“Yes!”。うっ、会話が成立した! 男か女かと聞かれたので女だと答えたら、途端に男のひとたちがよってきました。

“What is Time?”といいかげんな英語を打ち込んでみたら、ニューヨークの男、ロスアンゼルス

◆なぜかアフリカはダカール郊外の砂漠なのだ。左ハンドルのジープで走り続けるネットフリーク



少年、カナダのオジサン、ハワイのお兄さん、それぞれ時間が違う。これって、新鮮な感動……。

“コンピュサーブ” っていうネットの“アダルトルーム”という大人の部屋のチャットに参加してしまったのだけど、エッチな話をするトコだったみたいね。英語のスラングがわからなかったから平然としていましたが……。

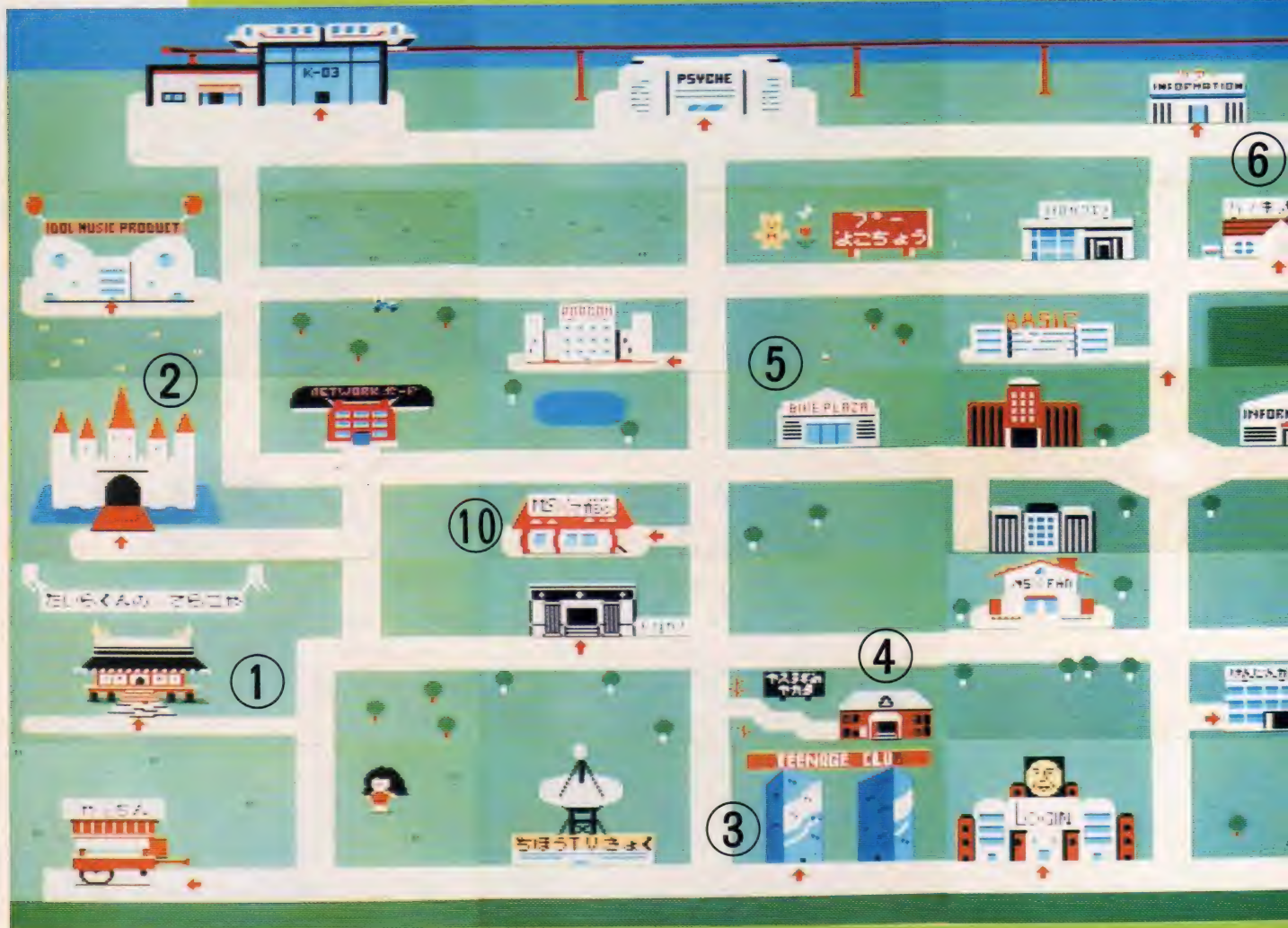
その後、“ジニー” っていうネットにも参加したら、なんと大阪からはいっている人もいて、おたがいにびっくり。“Do you speak Japanese?” “MO CHI RO N”ローマ字日本語でしゃべっていたのですが、国際電話の回線を使って、大阪の人としゃべるっていうのは、もったいないことですよ。



# THE LINKS 速報

## これがA1クラブの全貌だ!!

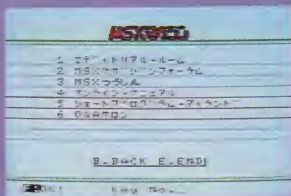
**1** たいらくん寺小屋  
 ごぞんじガンビーたいら先生  
 に勉強を教えてもらおうって  
 いう“なんでも答えマンデー”  
 は月曜日ね。 SN3AA



それぞれの説明の最後のボードコードで、直接移動できます。

### 10 MSXマガジン

わがMマガの、おながかシンパンにはったコーナー。特集ソフトに関する質問も受け付けていますよー。“エディトリアルルーム”、“フォーラム”、“MSX通信”など5つの部屋にわかれていて、ガスコン金矢と千倉真理も、ふいに登場します。 SM4CA



◆Mマガに関する、要求などがあったら、どんどん書き込んでね。

### 11 あんこくボード

地下にはびこる龍宮帝国の出口なのですが、その龍宮ハウス(入り口は秘密です)に向かう途中にある“あんこくボード”が今、人気のまです。匿名で書き込みができるのも魅力。ボードコードSB7AAで直接飛ぶことができます。

### 12 白百合女学院

愛を信じる白百合女学院の女子生徒さんとおはなししましょうという、夢のようなコーナーなんですけど、男の子ばかりといううわさも……。 “……はよくってよ”のような女の子ことばの書き込みにあふれてる。 S07AA



## 2 ファンタジーの扉

ロールプレイングボードです。魔法使いや妖精、騎士になって、おしゃべりしてください。 SM3AA

## 3 TEENAGE CLUB

13歳から18歳の美しき10代だけで、会話を楽しんでしまおうというコーナーで、非常にもりあがってます。 SO4BA

## 4 やすらぎの館

このコーナーにある『にぎやかな大広間』が、今、話題をよんでいます。シグオペは、KENぼうさん。 SN4AA

## 5 バイクプラザ

バイクが大好きな人のコーナー。シティー派、オフロード派レース派の3つにわかれていきます。 SM4AA

## 6 クラシック喫茶

ちょっぴりおとなっぽい会話をクラシックを聴きながら楽しむ喫茶『コンソェルト』。昼さがりに……。 SL5CA

## 7 タイムカプセル

そういえばチューブ入りチョココレートってあったよね。小さいときに遊んだものの話をしましょ。 SO6BA

## 8 おしゃべりルーム

あの有名な『まきひめさん』の、あたたかいコーナー。誰でも受け入れてくれますよ。はい。 SN6AA

## 9 まいくろでーたー

このコーナーにある『はなしのショーウィンドー』も、かなりの盛り上がり。フリートークです。 SM6BB

## 13 ラフレッシュ学園

大うけのコーナー。白百合女学院と敵対しているらしく、両校のかけもちをした者はスパイとみなされる。おもてむきは仏教系の規律ある学園だが、スケバンたちがわんさか。いじゅういん先生は一見の価値あり。 SO7AB

## ■A1クラブキャラクターコンテストのお知らせ■

A1クラブのイメージキャラクターを募集します。MSXのグラフィックにしやすい、シンプルで親しみのあるものを考えてください。

応募の資格はとくにありません。会員の方でなくても結構。紙のサイズ・画材も自由です。

ただし、募集した作品は一切返却いたしません。また、入選作品の著作権はTHE LINKSに所属します。1位の方には、ナショナルのパナソニック『コピルマ』を、2位と3位の方にはFMパナミュージメントカートリッジをプレゼントします。

締め切り……12月10日

発表……12月末日

●あて先

〒604 京都市中京区烏丸通  
御池上ル二条殿町548  
ナショナルビル 2F  
日本テレネット  
キャラクターコンテスト係





# おもしろネットワークガイド NET-WORK GUIDE

ネットワークにアクセスするってことは、未知の世界を探検しているようなものだ。ふらりと立ち寄ったネットで思わぬ発見や人と会えるかもしれない。いつも好奇心を研ぎすまし、出会いを大切にしたいなあ、と思う今日このごろ。

## 桜玉吉先生ファンクラブのオフラインミーティング

桜玉吉先生といえば、MSXマガジンやログイン、ファミコン通信などを股にかけて活躍している漫画家であることは知っているよね。他の雑誌でも、仕事をいっぱいかかえている超売れっ子漫画家さんなのだ。とくに、ファミコン通信で連載中の『しあわせのかたち』には、熱烈なファンが多い。

そんな桜玉吉先生のファンクラブができたところで、べつだん驚くほどのことではないのだが、そのファンクラブの活動場所というか、本拠地がアスキーネットPCSの中にあるログイン町内会なのである。つまり、ネットワーク上にできたファンクラブなのだ。

9月某日、桜玉吉先生のファン

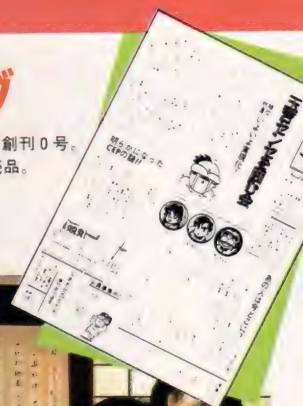


クラブ「サクラサク」のメンバーが集結し、その会合に桜玉吉先生も出席なさると聞いて、私、ガスコン金矢は密かに潜入を試みた。

ネットワーク仲間では、このよーな集会をオフラインミーティングと呼んでいる。いつもはネットで出会う仲間がネットを離れて集まることね。まったくネットの連中はお酒が好きだが、私もビールをしこたま飲んで帰ってきた。

◆桜玉吉先生ファンクラブの会報「さくらさく」創刊0号。XERO(pcs14835)さんの苦心作だ。限定配布非売品。

◆ニコニコ顔の桜玉吉先生とファンクラブのメンバー。色紙のサイン責めにも快く応じていました。



## 新 お湯ネット情報



◆どこからともなく調達してきたネット用機材を再び取られないように死守するガスコン金矢。なんか鬼気迫るものがあるな。

えーん、先月号で電話回線をなんとかするという話をしたけどなかなかもらえないよ。

こーなったら、情報電話の回線だろうが、なんでもいいや、回線をぶんどって、何がなんでも、新お湯ネットを始めてしま

うぞ！ 私は宣言してしまうのだ。とりあえず、そーゆーことなので、情報電話の回線で網元さんを使った、お湯ネットの運営を始めることにしたのだ。

情報電話の回線を使う以上、どうしても時間的な制約がでて、24時間運営というわけにはいかない。運営時間は午後7時から午後9時までの2時間。ちょっと短い気もするけど、回線を情報電話に切り替えてから帰らなきゃならないので、勘弁してほしい。土曜、日曜日は情報電話がよくかかってくるので、お休みね。私だって、休め

るときには、休みたい。

運営開始は、MSXマガジン11月号(つまり、この号)が発売される10月8日ということにしよう。決めた、決めた。

で、このネットは網元さんの網元さんによる網元さんのためのネットになる予定だ。もちろん、ひやかしユーザーも大歓迎。いちどアクセスしてみてちょうだいな。

### 新お湯ネット

回線番号 ☎03-486-1824  
運営時間 19:00~21:00



全国津々うらうら

# 草の根ネットめぐり

沖縄のOCEAN-NETを始めとして全国各地に網元さんをホストにしたネットワークが續々と誕生してきている。MSXユーザーにとっては、うれしいことだね。ネットワークを通じてMSXの輪がどんどん広がっていけばいいなあと思う。手軽にパソコン通信ができるマシンとしてもMSXは最高のマシンだと思っわけですよ。

## ◆通信手順◆

通信方法……………全二重  
データ長……………8ビット  
X制御……………あり  
ストップビット……………1  
パリティチェック……………なし  
S制御……………なし  
送信時行末……………CRのみ  
受信時行末……………CR+LF



## OCEAN-NET

網元さんネットの一番手は沖縄県のOCEAN-NETだ。ネットを始めたとたん、NHKの人や、いろんな人と知り合いになれたそうです。

所在地……………沖縄県那覇市  
シスオペ……………上松秀彦  
回線番号……………☎0988-54-5931  
通信速度……………300～1200bps  
運営時間……………22:00～1:00

## THE FREE FORUM

シスオペさんは高校で数学を教えている先生なのだ。高校の先生がネットを運営してるなんて、とてもいいなあ、と思ってしまう。

所在地……………大阪府東大阪市  
シスオペ……………渡辺由起夫  
回線番号……………☎06-789-6366  
通信速度……………300～1200bps  
運営時間……………22:00～7:00

## 殿様NET

とてもユニークな名前のネットだけど、これはシスオペさんのニックネームからつけたそうです。内容もとてもユニークなネットだ。

所在地……………静岡県沼津市  
シスオペ……………外岡敏和  
回線番号……………☎0559-21-3762  
通信速度……………300～1200bps  
運営時間……………22:00～9:00

## TET-NET

まだ、生まれたてのネットですがボードがたくさんある。みなさんにどんどんシグオペをやってもらいたいとのこと。網元さん使用。

所在地……………埼玉県川口市  
シスオペ……………須永貴弘  
回線番号……………☎0482-68-3993  
通信速度……………300～1200bps  
運営時間……………23:00～6:00

## RIBBON-NET

群馬読売新聞の生活ミニ情報のコーナーにも紹介されたというネット。Mマガは全国誌だから一躍有名になっちゃうね。網元さん使用。

所在地……………群馬県太田市  
シスオペ……………近藤敏彦  
回線番号……………☎0276-37-5292  
通信速度……………300～1200bps  
運営時間……………22:00～6:00

## 草の根ネットのシスオペ様 あなたのネットを紹介させてくださいな!

このコーナーでは、今後もひき続き全国の活動的に運営している個性的な草の根ネットを紹介していきたいと考えてます。で、このコーナーで自分のネットを紹介してほしいシスオペさんがいらっしやいましたら、ネットの所在地、シスオペ氏名、受け付け電話番号、通信速度、運営時間、通信手順、それと、あなたのネットの簡単なPRと活動内容を書いて、右の宛て

先か、もしくは右に掲載したネットワークのIDまでメールをください。また、今後はじっさいにこちらが取材に行き、ネットを運営するにあたっての苦労話や、面白い出来事などのお話を伺って、詳しく誌面で紹介したいとも考えています。取材に行っても構わないということであれば、その旨も書き添えてください。よろしくお願ひします。

## ◆電子メールの宛て先◆

●アスキーネットACS	acs02030
●アスキーネットPCS	pcs07332
●アスキーネットMSX	msx00160
●THE LINKS	0040238
●PC-VAN	XEA49650
●NIFTY-Serve	SGE00030
●EYE-NET	GHF002
●マスターネット	aaz193

◆はがきの宛て先 〒107-24 東京都港区南青山 6-11-1



スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
『草の根ネット募集』係





## AV

### ダイレクト選曲おちゃのこさいさい

AV業界の進歩って、ほんとにめざましい。

CDプレーヤーが出たなって思ったら、あれよあれよという間にレコードをすみっこに追いやっちゃって、今じゃCDラジカセなんていう便利モノが幅きかせてる。

そこで、CDラジカセの新顔を紹介しちゃう。

松下電器産業(株)から発売され

たCDラジカセ『RX-DT70』だ。

CDラジカセでは業界で初めてCDのダイレクト選曲ができる12キー付きリモコンが付いているんだ。

もちろん、デッキやチューナの操作、音量の調節もリモコンでOK。

さらに、タイマーON、タイマーOFFの時刻をそれぞれ設定できるプログラムタイマーがついてるのもウレシイ。



■色はブラックのみ。価格は65,800円。◎松下電器産業(株)☎03-572-3871

## GOODS

### もう、かけまちがえはいたしません!

電話のかけまちがえ常習犯の人に、耳よりなニュース!

オリेंट時計(株)から発売された『オートダイアラー』は、92人

分の電話番号を登録できて、おまけにワンタッチで電話もかけられちゃうんだ。これまたなんと、92人だもんなあ。

操作はいたって簡単なんだよね。あらかじめ名前と電話番号を登録しておいて、電話をかけるときに簡単操作で呼び出す。裏面についてるスピーカーを送話口にあてて発信キーを押すだけでOKなんだ。

表示はデジタルの2段表示で、上段に名前、下段に電話番号を表示するから見やすさバツグン。

相手が話中のときは、ワンタッチ再発信のリダイヤル機能が活躍してくれちゃう。

おまけに、電卓機能もついてるお涙もの。まっ、はじめっから間違った電話番号を登録しちゃったら、元も子もないけどね。



■重さは38グラム。価格は7,200円。◎オリेंट時計(株)☎03-255-1580

## GOODS

### こだわり派のステーションナリーだっ

ファッション雑誌かと思いきや、いえいえMマガです。ご安心を。花といい、ガラス玉といい、Mマガらしからぬ写真でしょ?

中央にあるのが、東芝電池(株)から発売されたレターオープナー『BE-20(N)』(左上)と、電動消しゴム『BE-30(N)』(右下)なんだ。なかなかおしゃれなデザインだよな。

レターオープナーは、面倒くさい封書の開封をスピーディーにこなしてくれるし、電動消しゴムは、細かい部分もきれいに消してくれる便利グッズだ。

表面が今はやりの石目調になってるから、使っていないときにはおしゃれな置物に早変わりしてくれそうだしね。ねえ。

ステーションナリーも機能一辺倒



■レターオープナー3,300円、電動消しゴム3,000円。◎東芝電池(株)☎03-474-0141

じゃなくて、デザイン重視の時代到来、かもね。

プレゼントにいいと思います。

## GOODS

### ちっちゃなものにも手軽に印刷!

カセットテープのラベルみたいなちっちゃな紙にも手軽に印刷できる超小型ハンディワープロを紹介しちゃう。

カシオ計算機(株)から発売された『カシオ ハンディライター HW-11』だ。

プリンタをペン型にして、本体と分離させたから、手帳、封筒

なんでもOKなのだ。もちろん従来のワープロ機能(文章の入力、編集、保存)も付いてる。文字サイズは上付き、下付き文字から8倍角まで、おまけに白抜きや斜体文字もできちゃうんだ。

電話モードを搭載してるから、電子手帳としても使える。

こんなワープロ待ってたんだ。



■記憶にはRAMカード利用。価格は32,800円。◎カシオ計算機(株)☎03-347-4811



■ GAME ■

ボールがなくてもテニスができちゃう



◆効果音がゲームをより白熱させてくれるのがウレシイ。価格は9,800円。©(株)バンダイ ☎03・842・5151

ボールがないのにテニスが楽しめちゃう新兵器が(株)バンダイから発売されたよ。

『フラッシュテニス』っていうんだけど、文字どおりボールの代わりに光を打ち合するゲームなんだ。

普通のテニスとちがってコートがいらないし、フォームがどうのこうのってとやかく言われる心配もないし、気軽に楽し

めちゃうエレクトロニクスゲームだね。スポーツの秋に、これで思っきり汗を流してみたいが。

■ GAME ■

とかく他人の不幸は面白い!?



◆パーティーでやってみてね。価格は1,800円。©(株)野村トイ ☎03・862・2575

他人の不幸を指さして笑って、日頃のウサを晴らしたい人にぜひともおすすめしたいのが、(株)野村トイから発売された『絶叫ヘルメットゲーム絶体絶命』。

これは、ヘルメットをかぶった人が、ヘルメットの上の爆弾を回して、“ここだ”と思ったところでスイッチを押して、当たったら爆発しちゃうというゲーム

まわりの人には、“当たり”の位置がわかるようになってるから、見てるほうもおもしろそうだね。

■ GAME ■

ハラハラ、ドキドキ胸さわぎ

日に日に寒さが増して、おもてで遊べなくなってきたね。

家のなかで、みんな集まってワイワイガヤガヤ遊ぶのに最適なおもちゃを紹介しちゃおう。

(株)セガ・エンタープライゼスから発売された『パーティ クラッカージャック』だ。

人形の回りを数人で囲んでスイッチONすると、人形はスロー回転を始め、約30秒後に、セットしたクラッカーまたは風船が大爆発するというもの。手をたたくと、ち



◆葉巻がイイね。価格は2,980円。©(株)セガ・エンタープライゼス ☎03・742・7068

よっとの間だけ速く回すことができるから、自分の目の前にきたらただひたすら手をたたくことだね。

■ TOY ■

わてがナニワの商人牛だす

ぬいぐるみとか人形がおしゃべりするの、いまどき珍しくもない。けっこう、あったりする。

でも、牛のぬいぐるみが大阪弁をしゃべっちゃうっていうのはかなりユニークだ。

(株)オオイケから発売されたその名も『商人牛』(あきんどうし、って読む)。

大阪だから商人牛にしてしまったところが、何とも心憎い。セリフは4パターンあって、「わてがナニワの商人牛だす」、「あんさんも頑張



◆前掛けの色は全部で3色ある。価格は2,900円。©(株)オオイケ ☎052・721・7311

りなはれ」、「商人牛をなめたらあきまへんで」、そしてきわめつけなの、「もーもーもうかりまっか?」。

■ TOKYO DISNEY LAND ■

ミッキーの誕生日だよ

MSXマガジンは今月で60号。ということで、かなりメデタイ!

という感じなんです、くしくも(?)それに合わせるように、60回目という人がいらっやいます。

誰だろう、ミッキーマウス。

来たる11月18日で、ミッキーは60回目のお誕生日を迎えます。

おめでとう! ミッキー。

ということで、東京ディズニーランドでは、10月1日から11月23日まで、約2ヵ月というロングランで、ミッキーマウス・パースデ



◆ミッキーのお誕生日、みんなでお祝いしましょう。ケーキでも買いましょうか?

ー・パーティー”というスペシャルイベントが催されます。もう、催されているわけですけどね。

東京ディズニーランド初なんて

すって、これだけ長期にわたってのイベントは。

パーク内で行なわれるパレードの主役はもちろんミッキー。そのほか、いろんなパーク内イベントにミッキーは顔を出してくれるんですよ。金曜日、土曜日、日曜日そして祝日には、夜、スターライト・ファンタジー(花火です)、そして光の洪水、東京ディズニーランドエレクトリカルパレードも催されています。まーだまだ、そんなに夜が寒い、ということはありませんから、週末は、ミッキーのお誕生日をお祝いしつつ、浦安方面

あたりまで、お出かけになってもよろしいんじゃないでしょうか。

東京ディズニーランドも、開園して、はや5年。あっそうか、Mマガと同じ年にできたのか!? これは縁起がよいお話で(?)。



◆金、土、日曜日、そして祝日の夜にはエレクトリカルパレード。きれいだなあ。©1988 The Walt Disney Company.

「おろか者め、スナッチャーは高くジャンプして、オレの背中の上に着地した。うぐっ。「お前のあてずっぽうは、ほとんど当たってたさ。リンドを殺したのは、運び屋のスーザンだ。顔見知りだし、わけないさ」。138へ。



## STATIONERY

### 由良拓也だいっ!



◆価格は5,000円、8,000円、10,000円。  
 〓(株)サクラクレパス 〓06・972・1241

流れるような洗練されたフォルム。カッコイイなー。

この、ちがいがわかつちゃうペンは、あのカーデザイナー由良拓也氏のデザインなんだ。

クリップ、芯、先端パイプなどを使わないときは本体内に収納できる機構になっているので、突起物の全くない、「フラッシュ・サーフェイス（さっと流れる表面）」を表現している。モダンティスト!



## 千倉真理の

### 映画も大好き!

さて、まず最初にご紹介するのは現在公開中の、『シェイクダウン』。意味は“ガサ入れ”。ニューヨークのセントラルパークで実際にあった、捜査官と麻薬の売人の撃ち合い事件を映画化したものです。最近、ひんぱんにおこる、警官の麻薬汚染を告発するためにも、ということで、グリッケンハウス監督が乗り出しました。



◆昔の恋人、スーザンとの再会。彼女の住むマンハッタンのマニションがすばらしい。松竹東急系で全国公開中です。

主演は、『ロボコップ』でロボット警官を冷静にこなしたピーター・ウェラー。法律エイドの弁護士(日本でいうところの国際弁護士)を演じます。

警官に撃ち殺された男を弁護するうちに、警察内に広がる麻薬シンジケートの姿がうかびあがってきて……という展開。「金で買えるものでは警官が最高だな」なんていうセリフもでてきた。

婚約者もいる彼女なのですが、この事件の検事を担当するのが、昔の恋人スーザン。偶然再会した2人の恋の進行もご注目。

ニューヨーク色の映画です。

## MUSIC

### 国民的美少女、藤谷美紀のシングル



◆価格EP、カセット700円。CD1,000円。  
 〓ワーナーパイオニア(株)

この9月15日に15歳になった。一歩ずつオトナの仲間入りをしていく藤谷美紀ちゃん。8月25日に初めてのアルバム『Foundation』が出たのに続いて、ワーナーパイオニア(株)より3枚目のシングル『たったひとりの神さま』が発売されたぞ。

後藤久美子ちゃんと共に“美少女”のホマレが高い彼女は、'87年の『第1回全日本国民的美少女コンテスト』でグランプリを受賞したのち、テレビやCMなどで大活躍しているよね。お正月映画『ガラスの中の少女』にも出演するんだぞ。知ってた?

ここでみんなにウレシイお知らせ。かわいいモーニング・セットを3名様にプレゼントしちゃうのだ。あて先は161ページを見てね。



◆ハブラシ、くしなどがカセットケースに収まったかわいいモーニングセットだ。

今月もオトコの生きざまを考えさせられてしまう作品です。私も、自分に正直に、そんでもってパワフルに生きたい!

さて、こちらはサイゴン色の『グッドモーニング・ベトナム』。あの名作『ガープの世界』で、主役を演じたロビン・ウィリアムスがはちゃめちゃんな米軍放送のロックンロールDJになりきっちゃうから、さあ大変。

本国から送られてきたDJのまき散らすエキセントリックなしゃべりは、現地の兵士たちに受けまくり、彼の番組はたちまちアメリカ軍の人気のマト。

ところが、米軍放送は米軍放送。ニュースは砲兵大尉クラスによって厳重にチェックされるので、ベトコンのテロ事件などは、原稿から消されてしまうわけ。



◆彼のDJ姿は、ハウンドドッグの犬友康平に似ていた。10月8日より、東宝系で全国ロードショー。

コチコチ頭の鬼曹長がでてきたり、ベトナム人との友情や裏切りもでてくるのですが、感動したのは、この破天荒DJの発散するものすごいパワー!

ラジオの仕事にたずさわろうとしている人たちに見てもらいたい作品です。「単に冷静な奴はラジオには不要だ」というドキッとするセリフも。



MUSIC

ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス

ウルフチームのヒット作『ヤシャ』、そして新発売の『アークス』、それにMSX版はないんだけど『ヤシャ外伝』。以上まとめて、キングレコード(株)から新発売!

タイトルは『ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス』。

ヤシャの『龍王魔空「夜叉」』と、アークスの『イリスレイエム』はハイグレード・バージョンもついてるよ。聞いてみてはいかが。



●価格はCDが3,000円、CTが2,500円。  
●キングレコード(株) ☎03・945・2111

MUSIC

ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン

あのドラゴンクエスト・ミュージックの名曲23曲が、優雅なエレクトーンサウンドになって、アポロン音楽工業(株)から発売されたよ。

タイトルは『ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン』。

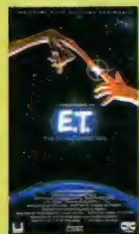
エレクトーンの良い音色に、かのすぎやまこういち先生もいたく感動されたとか。BGMにピッタリのアルバムだ。



●LP、カセット2,500円。CD3,000円。  
●アポロン音楽工業(株) ☎03・353・0191

VIDEO

E.T.



はるか300万光年のかなたからやって来た『E.T.(地球外生物)』と少年少女との心のふれあい。なんていうストーリーってよくあるのに、なぜか『E.T.』は大ヒットしてしまった。それも世界中で約2億5千万人の

人間が観たというのだから、その受け入れられ方も普通じゃない。そこで改めて観てみると、やっぱりウマイのねスティーブン・スピルバーグって。ツボをちゃんと心得ている。まず、どう見てもかわいくないE.T.くんを限りなく愛しいヤツにしてしまう演出。TVや自転車などの小物の使い方。子役たちの自然な演技。そしてあざといほどの盛り上げ方。どれもが最

高の状態ブレンドされていて、子供たちには夢を、大人たちには忘れていた素直な感動を与えてくれる。何度観ても自転車が飛んじゃうシーンには胸が熱くなっちゃうし、別れの言葉には涙があふれてしまう。万人に愛される映画ってこーでなくちゃいけないナ、なんて再認識してしまうのです。



●発売/販売元  
CIC・ビクタービデオ  
●10月17日発売/115分/10,500円

007 カジノ・ロワイヤル



“007”をあのカッコいいジェームズ・ボンドばかりと思っただけでいいけない。20年も前にとんでもないボン

ド氏が登場していたのだ!

すでに引退している老ボンド氏が自分のかわりに4人もの007を派遣して国際陰謀団退治に大活躍させる。ということは5人のボンドが出演するわけで、その中には女性もいるというのだからおかしい。はい話が完ペキに本家本元をバロツたスラップスティック・

コメディーなのである。アナクロっぽいところが新鮮でもあるし、ラストのオチには大笑い。加えてゼイタクなキャストと監督も5人がかりというシロモノ。ちなみにウディ・アレンが顔を出し、ステキな役をこなしてる。

●発売/販売元  
RCA コロンビア  
●発売中/131分/15,800円



張り込み



アメリカじゃあ大ヒットしたのに日本じゃパツとしなかったこの映画。題名から松本清張風のノリと決めつけちゃった人が多かったのではないかしらん? とんでもございません。いろんなお楽しみが詰まった一級のエンターテインメント映画、なのであります。

凶悪犯の恋人を“張り込み”中の刑事がこどもあろうにその女性に惚れてしまいサア大変、という物語を、ふたりのイキな会話、とも

に張り込み中の刑事との楽しいかけあい、犯人との追いつ追われつのスリル、激しいアクションなどをちりばめて描いているのだ。この盛りだくさんのサービスが得した気分させる。1本で4本ぐらい楽しめちゃうのです。

●発売/販売元  
バンダイ/(株)AE企画  
●発売中/118分/14,800円





## BOOK

### 雨にも負けて 風にも負けて



▲著者は西村滋氏。価格1,300円。㊟(株)主婦の友社 ☎03・294・1129

宮沢賢治の『雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ』をパロディーってるタイトルだけど、本の中味はすこ〜くシリアスなのだ。

たまには、こんな本を読んでみてはいかがでしょうか、ってことでご紹介。

戦争孤児が収容されていた有隣少年療護院で実際に起こったお話の数々が書かれているんだけど、お涙ちょーだい調じゃないから素直に読めちゃう。

戦後のどさくさで、あらゆる悪事に手を染めてしまった戦争孤児たち。なかには、施設から脱走しちゃう子も。で、脱走予防のために先生方が考え出したのが演劇。

みんなで劇をしていくにつれ、子供らしくなっていく姿が感動的。

## BOOK

### 小説 吉本興業



▲難波利三著。価格は1,100円。㊟(株)文芸春秋 ☎03・265・1211

人気絶頂の明石家さんまをはじめ、西川のりお、島田紳助、やすし・きよし、などなど今をときめくドル箱芸人をいっばいかかえて

るあの『吉本興業』の歴史がよ〜わかる本のご登場。

今じゃ飛ぶ鳥を落とす勢いの吉本興業にも、苦難に満ちた時代があったってことがわかつちゃう。

映画やテレビの出現に寄席の存続をあやぶんでみたり、逆にテレビを利用して人気が出ちゃったりと、時代の流れが感じられる話も。

やす・きよコンビ結成にまつわるエピソードとか、かけだし時代のさんまの熱心な勉強ぶりには感心させられちゃった。

吉本通になりたい人にオススメ。

## VIDEO

### コナミの賢治ビデオ第2弾



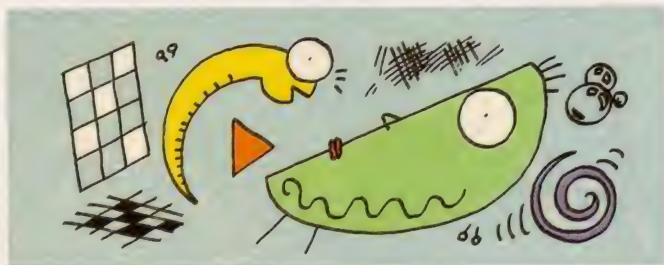
▲カラー作品、25分。価格は6,800円。㊟コナミ(株) ☎03・264・5678

ご存じ、コナミのビデオ、宮沢賢治名作アニメシリーズのご紹介。今回は『どんぐりと山猫』なんです。

これは賢治の初期の童話

集『注文の多い料理店』の中におさめられている一篇。

ごく普通の小学生、一郎のもとに届いた一枚のはがき。このはがきから、一郎は幻想的な自然の世界へ入っていったんだけど、その世界では栗とかりすなんかもおしゃべりができちゃう。また、裁判官が山猫だったり。夢と現実が一体となった不思議なお話だ。



## EVENT

### 北大阪'88生活とニューメディア展

せっかくパソコン持ってるんだから、もっと幅広くOA機器について知りたいという人に、ぜひともオススメしたいイベント。

OA機器、およびソフトウェア、オンラインによる各種情報提供、パソコン通信を中心としたネットワークの展示と実演をはじめ、自分の手でさわって体験できるコーナーも。ワープロ・パソコン教室もあるよ。おまけにイベントコーナーでは、桂文珍による『ハイテク落語』がある。見逃せないね。



▲文珍に会えるだけで、うれしいよね。㊟北大阪商工会議所 ☎0720・45・0472

- 日 時 10月21日(金)〜26日(水) 午前10時〜午後6時
- 会 場 第1会場 枚方近鉄百貨店ルナホール  
第2会場 枚方郵便局3階ホール(24、25、26日のみ)  
講演会場 枚方市民大ホール(26日のみ)

## CIRCLE

### ひさびさのサークル紹介だよ!

ひさびさにMSXサークルの紹介をしちやおうかな。

今回のご登場は、九州は熊本の『CLUB of MSX』だよ。

現在、スタッフは4名、会員は13名で、月に1回、機関紙『CLUB-PRESS』を発行。

コナミ福岡営業所の協力を得ているので、コナミの最新情報が載

っているし、プレゼントもあったりするとか。営利目的じゃないので、切手代以外は会費不要だよ。

●問い合わせ先  
〒861-41  
熊本県熊本市南高江町696-6  
CLUB of MSX事務局  
☎096・357・3198  
(ただし、電話による問い合わせは不可)

### サークル仲間募集についてのお知らせ

MSXサークルの会員募集に関する情報をお待ちしてます。

サークルの内容、代表者の氏名、年齢、職業、住所、電話番号、問い合わせ方法、入会できる条件、会費の有無、会費の徴収方法などを明記して、『MSXマガジン編集部 インフォメーションサークル係』までお送りください(代表者が

18歳未満の場合は、親の承諾書をもつこと)。

コピー版のソフトを交換しあうことは、著作権法違反になりますので絶対にやめましょう。

なお、読者間でのトラブルには、編集部は一切関知いたしません。責任あるサークル活動をごこころがけましょう。



## PRESENT

### お嬢様くらぶ

なんと言っても、今いち番おしゃれなのは、「お嬢様」っていうひびき。

そこでタイミングよく(株)徳間コミュニケーションズから発売されたのが、『お嬢様くらぶ』だ。

ゲームのルールはとっても簡単で、トランプの『大富豪』ゲームを



知ってる人なら、すぐに理解できちゃうとか。3名様にプレゼントだよ。

### ドラゴンクエストⅡのミュージックテープ



発売以来、息の長い人気を持続してる『ドラゴンクエストⅡ』。ドラクエファンとしては、1日で

も早く『ドラクエⅢ』を発売してほしい気持ちでいっぱいだろうけど、ここはひとつ、おとなしくドラクエⅡのミュージックテープでも聞いて、はやる気持ちを抑えてね。

というわけで、アポロン音楽工業(株)から、5名の方にプレゼント。ロゴアイロンプリントも付いてるよ。

### ピノキオのポスター



10月号で紹介したバンダイのディズニービデオ、なんとビデオセールスのTOP20のなかに6本すべてがはいってしまうという驚異的売れ行きなんだ。

やっぱりディズニーの人気ってすごいんだね。

そこで、バンダイから『ピノキオ』のポスターのB全版を10名、B2版を20名の方にプレゼント。

B全版かB2版かの別を明記して応募してね。

### ♡ごめんなさい

※先月号(10月号)のNEW SOFTの記事で、『アウトラン』はFMPAC対応、とありますが、対応していませんでした。つつしんで訂正いたします。

関係者のみなさま、および読者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。また、9月8日から15日にTAKERUで販売された『ラドラの伝説』(MSXマガジンソフトウェアアコンテスト入賞作品)に、バグがありました。スタート地

点のアルバーノの町を出て、右へ1歩、上へ1歩の地点から上へ移動しようとする、プログラムの実行がストップしてしまうというものです。修正方法は、本号171ページのソフトウェアアコンテストの記事に掲載してあります。当編集部でのチェックミスでした。心よりお詫びいたします。

なお、9月16日以降に購入いただいたものは、修正済みです。

40円で思いっきり得をしちゃいたい人、今回もなかなかバラエティに富んでるから応募してね。締め切りは11月8日だよ。

### ウィザードリのテーブルトーク版



先月号で紹介した『ウィザードリ』ロールプレイングゲームテ

ーブルトーク版』を(株)アスキーから3名の方にプレゼント。

たまにはディスプレイから離れてテーブルトークゲームで、みんなで遊びましょう。

1人遊びもできるし、7人まで楽しめちゃうよ。

ルールブックやサイコロはもちろんのこと、シナリオも3本もついているんだ。応募お待ちしております。

### ファミクルパロディックのロゴステッカー



BIT<sup>2</sup> から、『ファミクルパロディック』のロゴステッカーを20名

の方にプレゼント。

シールじゃなくって、ちゃんとししゅうがはいってる本格的なやつだよ。

スタジャンなんかにつけてみてはいかがでしょうか。

### 日本ファルコムグッズ

日本ファルコムから、下敷き、3.5インチ用ディスクホルダー、5インチ用ディスクホルダーを計27名の方にプレゼント。

『イース』、『イースⅡ』、『ソーサリアン』、『ザナドウ』といった日本ファルコムご自慢のタイトルのもの

ばっかりだよ。

ディスクホルダーは3.5インチ用がディスク4枚、5インチ用が2枚はいるようになってるんだ。

全てのものにステッカーをおまけしちゃおう。ディスクホルダーはサイズを明記してね。



### ★プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部

インフォメーション プレゼント係 ○○希望



スーパーファミコン&セガマークV最新情報

BIWEEKLY

# ファミコン通信

20号絶賛発売中 特別定価340円

## 特別付録

### スーパーマリオ3マップ大公開

いよいよ発売まで2週間に迫った『スーパーマリオ3』の攻略ガイド。今回はワールド1とワールド2のマップ大公開だ！

## 最新ゲーム徹底解剖

貝獣物語/大戦略/ぎゅわんぶらあ自己中心派  
源平討魔伝/コブラコマンド/プロ野球殺人事件

21号は10月14日発売



©LIGHT & SHADOWS, INC.

パソコン情報誌の、えんやこらせ～のどっこいしょ

# LOGiN

10月21日号

特別定価420円 発売中!!

え～さてはあ～。読者のみなさまえ～。ちょいとでましたログイン野郎はあ～。お見かけどおりのオモシロものでえ～。四角四面の雑誌の上で～。お見せしますは、最新情報の数々だあ～。

スクープ

イースIII



最新ゲーム徹底解剖!!



特別付録ポスター

ラスト・ハルマゲドン  
モンスター系譜図  
&  
A列車で行こうII  
ワールドマップ





読者

と編集者の触れ合い和風パブ

人間は、やっぱり楽しむために生まれてくるんだと思う。だったら、楽しもうよ。ちょっと苦労して、それで、楽しもうよ。

# MSX通信

カーネルコソソ



## MSXのコンゴ

アフリカ大陸中西部に位置する独立国、コンゴ。首都は、ブラザビル。内陸の方向に細長くのびた、暑い国である。

こういう風に書いちゃうと、コンゴっていったって、すぐシャレだ、ギャグだーと、身もフタもないことになってしまう。が、それも一興、人生回り舞台である。

さて、コンゴであるが、西の国境線にはザイール(首都・キンシャサ)、そして北部には中央アフリカ(首都・バンギ)を接する。そして、ちょいと下があればアンゴラ(首都・ルアンダ)、また北上すればチャド(首都・ンジャメナ、ユニークな名前だね)がある。

それに加えて、東側の国境線にはガボン(首都・リーブルビル)が、そのさらに東側には赤道ギニア(首都・マラボ)が。ちなみにオスマン・サンコンさんの出身地はギニア(首都・コナクリ)。赤道がつくつかないで、大ちがいである。

さて、アフリカの説明にぼちぼち飽きてきたところで、中東に目をむけてみよう。イラン(首都・テヘラン)、イラク(首都・バグダッド)は、まあなんとかなりそうなので、よかったよかった。

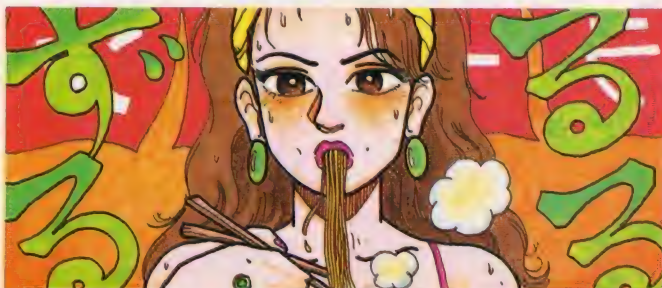
あ、そうそう、MSXって中東で今、売れてるんですよ。あの、アラビア文字っていうんですか、ツレツレしたあの例の文字が、画面

に出てくるMSX。あちらの国のお値段にすれば、とても高いハードということらしいんですが、売れているそうです。

MSXが売れている国といえば、ソウルオリンピックの国でもうおなじみの韓国(首都・ソウル)でもバカ売れだそうでした。ハングル文字が、MSXを介して画面上に飛び交っているとのこと。本当だよ、ウソだと思うなら、韓国(首都・東京(ウソ))のパソコンショッ

プ行ってみてごらん。MSXがドドンガドンと展示されているから。MSXがパソコンの代名詞となっている現状を!

さて、では、MSXの今後はどうなるのだろうか? それは、わからない。しかし、コンゴでMSXは売れるのだろうか? それもわからない。ただただ、MSX通信のスタッフ陣が考えることは、明かるく楽しく、MSXが繁栄することのみである。がんばりましょね。





# MSX暮らしの手帖

ちょっとした心使いが、あなたの暮しを豊かにします。ちょっとした工夫で、身の回りが明るくなります。MSXは、暮らしの中のコンピュータです。家庭内の雰囲気をはがらかにするためにも、このMSX暮らしの手帖を、定期購読いたしましょ。

## 目次

●宗兄弟をすぐ見わけ	164
●初期消火の心得	164
●棚を作る	165
●紙がないときの対処法	165
●おいしい夜食2種	165



## 宗兄弟を すぐ見分ける

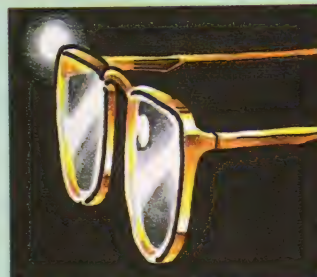
旭化成の宗兄弟は、ご存じのことと思います、そう、宗兄弟。お母さんが外出の際に、「あんらあ、また小ジワがふえちゃったわん。もう、やだわん」といいながらお化粧をする——それは、そう、鏡台でしたわ。まったく関係ありませ

んでした。あ、いえ、関係ないことはありません。宗兄弟はまるで、鏡に映したように似ています。ですから、宗鏡台はよく似てる、ということになるのです。

さて、その注目の宗兄弟の、お兄さん、茂さんは、弟の猛さんにそっくりであり、弟の猛さんは、お兄さん茂さんにそっくりである。

では、我々は何をして、お兄さんと弟さんを見なければよいのでしょうか？ 謎の円盤UFOに出てくるSHADO本部のように、声紋チェックでもできればいいんですが、今の我々ができるといえば、石坂浩二さんが行なった髪の毛の水分量をたしかめるアクアチェックが、関の山です。

しかし、人望の厚い宗兄弟のこ



◆金ぶちめがねの想像写真を絵にした。

とです。そういう私たちに、愛の手を差し伸べてくれています。

宗兄弟の見分け方。金ぶちのめがねをかけているほうが、お兄さん。銀ぶちのめがねをかけているのが弟さんです。

ちなみに、銅ぶちのめがねをかけている人は、あまりいません。どうぶちででしょうか？

## 初期消火の心得

火事はいけません。火事は元から断たなきゃだめです。

ということで、火事の小さなタネ火のとき、小さな火事の消火方法を2つ、ご紹介しましょう。

まず、小さな火がテーブルなどの上に移ってしまった場合。卵をふきんにつつみ、版画のときのばれんを

持つようにして、火の上にたたきつけ、卵を割ります。そして、そのままの状態でもントンずれば、小さな火は、消えてくれるのです。

また、天ぷら鍋などに火が移ってしまったときは、すぐ金属製の大きめの鍋のふたをして、そしてコンロの火を止めます。気をつけましょね。



◆たたいて、たたいて。たたいて火を消す、元気なアメコミ風の若人の図。



◆天ぷら鍋に火が移ったら、けって水など入れぬように。温度を下げることを。



# 棚を作る

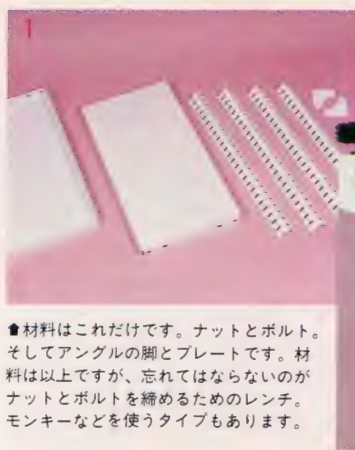
自分の用途にあった棚を作ってみましょう。市販品にはない味わいを出すのです。

では、街のDIYのお店で売っている金属製のアングルとプレートを使って、棚を作ってみましょう。

既製のものは、確かに仕上げも美しく、安定感、安心感がありますが、自分の手で作ったものは、それなりに愛着もわき、ずっと部屋のどこかに残っていく——そういったものですね

さて、棚を作っていく上での注意点です。棚とは一体、どういったものでしょう？物が乗れば、棚なのです。ちゃんと、倒れずに、物が置ければ、それはもうその瞬間に棚に変化するのです。

さあ、作りましょう！



■材料はこれだけです。ナットとボルト。そしてアングルの脚とプレートです。材料は以上ですが、忘れてはならないのがナットとボルトを締めるためのレンチ。モンキーなどを使うタイプもあります。

■ボルトの頭には、必ず座ぶとん、つまりワッシャーを入れます。このワッシャーはボルトがゆるむのを防ぎ、ボルトの回転によっての傷がつくようにする働きがあります。



■まずは、ざっと組んでみましょう。わたしはこれから、一体、何を作りたいのかしら？と自問自答します。この工作においては、厳密な設計図をおこす、という作業は必要ないでしょう。

■さて、だいぶんと形ができてきました。もう、だいたいという形がわかると思っています。ボルトをタイトに締めるのは、一番最後にいたしましょう。



■思ったとおりにできました。見事な棚の完成が……あれ？どうしてこういうことになったのでしょうか？まあ、こういった結果も、自作の喜びのひとつですね。



紙、といってもいろいろありますが、やはりここでは一番深刻な問題と思われる、トイレでの場合を取り上げるべきでしょう。

便器に腰かけてホッと一息ついたとき、あっ紙がない!! そんなとき、その狭い個室のスミからスミまで見渡して、この場をしのぐためだったらどんな手段も選ばない、というぐらいの固い意志が必要です。あわてず、冷静にね。

まず、手頃なところで考えられるのが、トイレットペーパーの芯。そういう状態の中で、紙っぽいモノといったら、たぶんこれしかないのでは。で、どーやって使うかが問題ね。とりあえず、筒状にな

## 紙がないときの対処法

っているのを平面状にするところから始めよう。反りを直したら、一枚の紙になるけど、くれぐれもそれをそのまま使うといった、あさはかなことはしないように。

芯は厚紙でできているので、これを何枚かに分割する。最低でも3枚ぐらいは確保すること。ソフトタッチが好きなよという人は、厚紙を爪でけずっていき、細かくなってもいいからとにかく薄い状態のものをたくさん作り出し、それをかき集めて適当な大きさに固めて使えば、おしりが敏感な人でも、ほらだいじょーぶ。

もし、これだけではななだか物足りないという場合は、さらにダメおして別の方法を実行しよう。手っ取り早いのは、水洗い。やっぱりここは、おしりをそのまま便器に突っこんで洗っちゃう、というワイルドな方法が望ましい。

あとは、自分が身につけているハンカチとか靴下などを使って、使用後は捨てるなり、洗っておくなり、まあ、それは自由です。

そんなわけで、健闘を祈ります。



## おいしい夜食2種

●コンソメおしや  
ほんのちよと残ってしまったご飯と野菜で、満腹感が味わえます。  
①水を入れた鍋にコンソメを入れ、沸騰させます。  
②ご飯(食べた量の約3分の1)と小さめに切った野菜を加えて、弱火でグツグツ煮ます。野菜は、ほうれん草、にんじん、キャベツなど何でもよく、野菜がなければご飯だけでも。  
③ご飯の粒が割れてきたら、溶き卵1個を流し入れます。味が薄すぎる場合には、塩を少々加えて調味し、熱いうちにいただきます。



●目玉トースト  
読書をしながらの夜食も、また格別です。満月の夜に、よく似合います。  
①厚手にスライスされた食パンを、色がつかない程度に、オーブントースターで焼きます。  
②取り出したパンに、薄くバターを塗り、中央の十字の切り込みを入れて、くぼみをつけます。  
③くぼみに卵を割り入れ、黄味を囲むようにキャベツの千切りをのせます。  
④そのままオーブントースターに戻し、卵が固まるまで焼きあげます。



# いよいよよいよい 朝から回文大作戦

今月は、あの美濃博士より、回文のルールについてのコメントをいただいた、これを読んで、さらにすばらしい回文を作ってくれ。

日本人で唯一、回文学の博士号をもつ美濃博士(がせ)から、一通のファクシミリが届いた。

最近投稿される作品を拝見するにあたり、回文のルールという点で気になるところが見受けられる。

もともと決まったルールがあるわけではないのだが、我が帝国回文社では、以下のような法則に基づき、日夜制作にはげんでいる。

## ①読みを優先させる

例:「私は」この場合の読みは、「わたしわ」であるから、逆から読むと「わたしたわ」となる。

## ②小さい文字の読み方は以下のと

おりとする。

例:「きやく」↔「くきゃ」

「とった」↔「たっと」

③伸ばした音の場合は、そのまま逆に読む。

例:「シーマ」↔「マーシ」

以上の点を踏まえつつ、諸君も回文の道を踏みはずすことなく、王道をきわめるべく、やっぱり立派や、といわれるようになりたまへ。

帝国回文社 美濃博士

なるほど、そうだったのか。ボン(手を打ったときの擬音)。最後の文章あたりでチラと回文を盛り



込むなんぞは、さすがである。

もう、あまりスペースがないが、すこしだけ投稿をご紹介します。京都府の宮先雅之クン。「よいコナミにみな来いよ」、「よせ、にんじんにせよ」、「英単語、ゴンタ言え!」、「待つ、かわいい若妻」、「ナウいつくりなんて、んなりくつ言うな」おー、フィールソーグッド。

では、投稿をお待ちいたします。

規模大縮小! 患部にメスを入れるっ! 贅え眼コーナーが、こんなに身軽になりましたぞ! 思い起こせば、一世をフービした替え眼コーナーであったが、NICS製品やトロンの波や、市場のRAM不足、ましてや今井美樹の台頭、南海球団のタイエー買収問題まで含めて、たび重なる諸問題に押しつぶされる形で、ほれこのような行数のコラムになってしまった。「スタリオン」、「ゲッターロボだ」、そして各種数え眼など、数多くの名作が生まれ、そしてどどんお口の恋人になっていった……。

替え眼

今月でこのコーナーも、もう最後である。別れは寂しいが、別れは、始まりだ! Good bye is startなのである。文法が無茶苦茶である。そんなこととはウラハラに、もうあと3行しかない。おなごりおいしい限りである。では、さようなら。

ということで、来月号も続きます。

# マヌーなエッセイ

このやろう、このマヌケ! と叫ぶより、あなたマヌーね……。この心遣いで事故はゼロ。あなたもマヌー、私もマヌー。マヌー製薬提供の、「マヌーなエッセイ」のコーナーで一す!

ビクプリ仰天! あなたも2週間て〇〇が出来ます! このような広告、週刊誌などでよく、角膜そして水晶体を介して、倒立した像となって網膜上にへばりついて微弱電流が視神経を経由して……なんていわなくても、よく目にしますっていえばいいだろうが、この天王寺のドロ亀。ほんまにしょーがないやつちゃんあ。物事に限度というものを持てよ、限度をな! バカ!

うるせーな、また隣の席の成瀬ワンのひとり言が始まった。彼の声は板東英二に似ているので、とてもタチが悪い。別に、板東英二氏がタチが悪いということではなくて、声がカン高くて、よく通る声質なので、

という意味である。

しかし、成瀬ワンのひとり言の冒頭部分は、アタリである。あなたも1カ月で身長が2万フィートになります、とか、1台で2億役! これさえあればもうなにも必要なし、とか、このお守りさえ持っていれば女の子、ピチピチのプリンプリンのポヨンポヨンのギャルにモテモテ、とか、すさまじく、スーパーソニックなマヌーなフレーズを、広告で見かけることがよくある。

広告というのは、企業が広告代理店を通して、各種媒体に商品を売るべく、読者にセシール、あれ? ハイヒール、あれ? あ、アピールねアピール。あつ、こんな頭の中の思

考の流れを、わざわざ書くことはなかったですね。なんの話でしたっけ。いずれにしても、企業はお金をたいまい払って、広告を載せるわけである。ということは、それに見合うに十分な収益を得ているということで、ということは、そういった広告を見て、利用している人が——。

私が、まだ、ご幼少のみぎり、少年漫画誌の広告を見て、切手300円分ぐらいを某通信販売会社を送り、ゲルマニウムラジオを求めようとした

ことがあった。かなりの勇気が必要だったような、気がする。孟田三遷を地ていく田は、「そんなんやめとき」とののしった、あいや、のたもーだが、私はその却下の風潮をものともせず、送った。しばらくして、来た。電話のダイヤルのとめ金のところにアンテナをあてると、聞こえた。ケツコウ感動した。そのときに、「あ、こりゃ、江崎玲於奈さんは、ノーベル賞を取るな!」と思った。のは、私だけかな。マヌー!





## MSX新作ゲームレビュー(うそ)

# ラスト ハルマキドン

核戦争ののち……焼け野原にボツ  
ンと一件、戦火をまぬがれた中華料  
理屋を舞台とした、笑いとペース  
それにちょっとした風刺を交えなが  
らの、ゆかいな90分間のRPGだ。

中華料理屋“秘孔”のオヤジ、珍三平が巻きおこす、いくつものアクシデントを乗り越えて、ラストオーダーの春巻丼を胃の中に流し込むことがはたして可能か!? オヤジは、し

ようゆのピンをひっくり返したり、  
ラー油の小さなスプーンを投げつけ  
てみたり、餃子用の小皿を出さなか  
ったりと、縦横無尽。それぞれのア  
クシデントをクリアしていきなが  
ら、経験値を高めていこう。

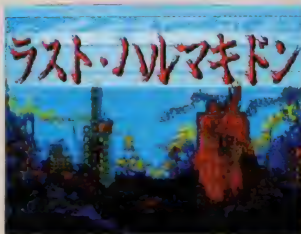
ただ、しょうゆとソースをまちがえてしまう点だけは、要注意だ。ゲームオーバーになってしまうぞ。

また、店内をうろつくモンスター

今月は、ちょっと異色なRPGを取り上げてみた。出光丸3バイ分の中畑よりも絶対調な、ゲームレビュー(うそ)である。

たちの、相席攻撃、伝票水ぬらし攻撃にも、ぜひとも気を配りたい。スライムが、肉マンに化けていること  
もしばしばだ。

そして、そしてそしてそして、なぜかこの中華料理屋にもおいていない（今となっては、核戦争のため



### ◆近未来の雲間気バリバリのタイトル。

中華料理屋は一軒しかないが、……)  
春巻井、その春巻井とはいったいど  
んなものなのか？ 迫りくる謎、謎、  
謎。謎の嵐の中に、小舟のように揺  
れ動くキミの運命やいかに！  
※埼玉県の上野原市にある加藤大二朗さんのアイデ  
アをもとに、ゲーム化しました。



↑これが幻のハルマキドンの正体？

え一つとねえ  
あれでしょ？

のコーナー

あっと驚く新コーナー！ 人の勘ちがいを逆手にとって、さあこれでキミは寄席若竹の人気者。腹をかかえて大笑いだあ。



もたおれちゃって、もうビチヨビ  
チヨんなっちゃって。」

「それは、手に酢、でしょ、ほん  
とに、んもう」

こういうのも、いいでしょうね。

「どうも、ほんとーに、ありがと  
うございました」

「あー、あれでしょ？ こんなち  
っちゃい黒い虫が、10匹ぐらい、  
植物のイネのクキとかを編んで作  
った敷き物の上を動いて……」

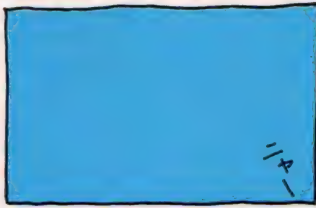
「それは、アリが10、ゴザの上に  
いました、でしょ」

こういうのをですね、考えて、  
いっぱい送ってほしいんですよ。  
編集部では、このギャグは古典芸  
能として、恐れられています。よ  
ろしくおねがいいたします。

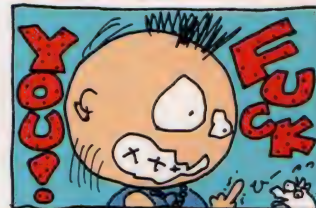
## 激突 4コマ漫画対決

4 コマ漫画対決を、見切り発車してみたはいいのもの、見切り発車しちゃったもんだから、シノブスとかコンセプトとかが、わけわかんなくなっちゃったので、次回からは、投稿をお待ちするともに、編集部でのデザイン部のアルバットのみなさん方、あるいはプロの漫画家さんたちにも声をかけながら、いろいろやってみようと思っています。

## 毛ゾリのネコ



犬とびっくり





# 純粋なおたよりコーナー

やめられない止まらない、ほんとほんと。誰か助けてー！  
じゃあ私が助けてあげようかな、でもおたより書いてから。



**こ** んちは。じつはこのアンケートはがき、今の今まで気がつかなかったよーん！ だからこれ出すの初めて！

(東京都 樋口 英二)

りもしてないし、風邪ひいたからといってハナをかんたり、粉薬を飲むときにオブラートとして使用するなんてもってのほかだ。ふん。

はがきを食べてる編集者

**ゆ** えーっ、なんで、なんでよー。なんて気がつかんの。はがきのついているページって自然と開きやすいもんでしょーが。ために今実験してみるからね。Mマガの背を下にして両手ではさみ、ぱっと開くと……あ、まん中が開いた。おかしいな。もう一度やってみよ。

まあ、とにかく気がついてくれてよかった。今度は毎月出してね、切手は張らずとも届きますので。編集部が届いたおたよりはみんなでスミからスミまで読んでおるのだ。読むときは真剣そのものよー。決して名古屋のお土産のえびせんべいを食べながら机の上に片足乗せて読んだり、はがきのカドで頭かいたりしてない。それからパッチワークにしてクッションにした

**ぼ** くは、毎年夏になると必ず10回は蚊にさされます。大人になったらさされなくなると思うんですけど、編集部の人はどうなんですか？

(福島県 苅田 淳)

**ゆ** 蚊にさされたってゆーので思いましたが、先月号110ページの、「輝け！ センサーキッド大賞」の左上に載っている子供の写真。じつはこの写真の裏には恐ろしい事実が隠されているのだ。この子供、最近Mマガに入ったベリー下田というやつなのだが、どう見ても中学生にしか思えない童顔。巷では年をゴマカしてるのでは？ というウワサでもちきりの少年、いや子供なのだ。んで、この写真は編

集部の近くの青山墓地で撮影したんだけど、ベリーは子供だから半ズボンだった（写真ではわからないかもしれないけど半ズボンである。でも、彼は子供のくせに足が毛深い）。今にして思うとこれがマズかった。青山墓地は青山というコンクリートジャングルのオアシスともいえる美しい場所で、緑が多い。緑が多いって一コトは、蚊も多い。って一コトは、半ズボンのベリーの足(毛深い)はヤツラの格好のエサとなったのである。ああ、思いだすだけでカクくなる。編集部に帰ってきたベリーの足は数10匹の蚊にさされて足が「いも虫」と化していたのであった。ひええ。

オカシさをこえてコワかった。編集部にいる人は大人が多いので蚊にさされるような人間はいない。早くキミも大人になろう。「うそばっかし。アンタだってよく蚊にさされてるくせに」。あ、ベリー、のぞき見たなあー。へーんだ、お前なんか子供のくせして、お前なんかあー、ブクブクの、ぶーだ。

とっても子供な編集者

**数** カ月前、オスのインコを買ってきたら、数日前にたまごを生んだ。なんだこりゃ？

(岩手県 杉 康文)

**ゆ** えーと、この短い文章の中には、数々の謎がふくまれています。まるで推理小説のようです。

それでは謎を解明いたしましょう。なにしろ、私は長い間インコを飼っていたから、ちょっとばかりくわしいのだ。それも、セキセイインコのほかに、ダルマインコやボタンインコやオカメインコも

飼ってたんだぞ。すごいだろー。ではまず、オスのインコとあるが、証拠はあるのか？ ないでしょー。インコの場合、オトナにならないと性別がわからないのだ。あと、買ってきたのは1羽だけ？ メスのインコは家にいたのかな？

そうか、謎は解けたぞ。初めから家にいたほうがオスで、買ってきたほうが実はメスだったのだ。うーん、ちょっと待って。もしかしたら、そのたまごというのは、たまごではなくて、たまごのように見えるたまごのような、ただのたまだったのかもしれない。

いやー、この謎は深かった！

首つりっぱなしの編集者

**さ** て、月末まで残り20日間を、5,000円でどうしたか？ スーパーでカンパンの大袋を買い、食事のとき5個ずつ食べて我慢したのさ。体重が2キロ減った。

(青森県 アツベ堤川)

**ゆ** ラメンちゃん、ラメンちゃん、14番テーブルご指名です。あーい、いらっしやい♡ あら、お久しぶりーん！ 元気してたあ？ 最近顔見せなかったんじゃな〜い？

どっか別の店に行ったりしたらラメン、つねっちゃうから♡ なんて、ウ・ソッ♡ ねーえー、水割りちよーだーい、グビ、グビ。ふー、おいしーわーあ。そういえば、仕事のほうはどういってるの？ あたしさあー、そろそろこの店やめようかと思ってんの。でね、銀座で小さな店を開きたいんだ。だから毎日の生活費、切りつめてるわけ。このところの食事なんか、カンパン5個で1日を過ごしてるんだから。つまり、まいっちゃうわ。ほんとに。グビグビッ。そういえばさー、私のまわりにね、酔うと暴れちゃう人が多いのよ。昨日なんかさあ、私が酔ってベロンベロンになった後、誰だか知らないけど店の中をメチャクチャにしちゃったのよ。酒グセ悪い人

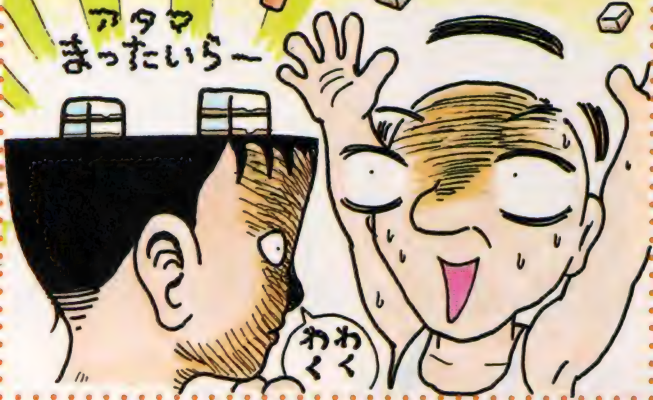
桜玉吉の

## 反逆のプロジェクト(1)





## 桜玉吉の 反逆のトリロジー(2)



ってキレイよ。私。あなたは大丈夫？ それよりさーあ、水割りおかわりしていい？ おかわりー(大声で)。グビッ、グビグビッ！ぶはあー、なんだかあたし、酔ってきちゃった。あ、あなたいいネクタイしてるわね！ ちょっと見せて。ちょっとでいいからさあ。ねえ……見せろっつってのがわかんねーのかテメー！ バキッ。「うー」。バタッ。キャーキャー!! 「だれか救急車を……」。うるせーんだよ。ポコッ。「あうっ」。ボタン。キャー!! おーれーはあちょっとネクタイをみせろってゆっただけなのに、バリッ、コイツがおれのゆーこときかなかったんだから。コイツの責任だよな。な。えっ。なんだとテメー!! バカッ、ポコッ、ガランガランドスン!! パリン。あとさー、ペンネーム変えんなよな。わかったか。あー!? 「わ、わかびました……」。よーし。だったらず早く原稿書けよ。バキッ。

とことん最低な編集者

**い** たずら電話が多くて多くて多くて多くて多くて多いよ。(鳥取県 吉村 三津夫)

☞ そういえば、編集部にもイタズラ電話がよく、かかってくる。数あるイタズラ電話の中から、そーさねー、では、「女子中学生パン

ツ事件」というヤツを、お話ししてみようかな。

8月中旬のある朝、そう5時ごろだったかな、編集部の直通電話が鳴った。プリプリプリプリ……。

「もしもし、MSXマガジンです」

電話に出たのは、ガスコン金矢でありました。以下、その電話上での会話を再現しましょう。

「あのお、もしもし……(かわいらしそうな、女の子の声)」

「はい」

「わたし、中学生なんですけど、あのね、朝起きたら、パンツをはいてなかったんですけど、どうしてでしょうか？」

「はい？ ここは、MSXマガジン編集部ですよ！(強い口調)」

「……」

「もしもし——ブツ」

その後の私とガスコン氏との会話であります。

「どうしたんですか？ 金矢さん」

「いえね、これこれしかじか」

「えーっ！ それで、何にも話さずに切っちゃったんですか？」

「うん」

「あー、なんてことを。もうちょっと何か、話せばよかったのに」

「そんなこといったって……」

「そんなシチュエーション、もう一生ありませんよー、ほんとに」

「そうだけどねえ」

ガスコン金矢は、とてもマジメ

なお方だというのが、今さらのようにわかりました。けだるい朝の、心温まる出来事でした。

匿名希望の編集者

**田** 中パンチ先生がときどき使う「しおしおのパー」という言葉は、もしや「宇宙怪獣〇×」(ブースカかも)では？ 彼はラーメンが好物で、うれしいときには「バラサノサ」と言っていたと思う。

(山形県 志田 貴宙)

☞ あの一、キミな一、ちょっと記憶があっちゃこっちゃしているのではないかな？ 確かに私はギャグ「しおしおのパー」を使うが、これの原典は、ブースカがキメのときに発する、「しおしおのパー」という言葉である。ブースカでは

ないよ。ブースカなら、まるで極めて乾燥した尻のようではないか。そんなんだと、くさくて難儀。それでもうひとつ、うれしいときの言葉、「バラサノサ」っていうのは、何じゃ？ これ、ちがう。「バラサ、バラサ」が正しい。

まあ、古いお話だから、こうなってしまうのも、モットモなことだと思うが。うー、キミは何歳かね？ 15歳？ そんなじゃあブースカの本放送のときは生まれてないもんねえ。しょうがないよね、わさびはあるわよ。あ、このギャグわかる？ え、わかるわかる？ 生姜がないから、山葵はあるっつーこっちゃな。しかしこれ前、使った記憶があるなあ。人間の記憶って、あてにならないものよなあ。

バカの実力者、田中パンチ

## 桜玉吉の 反逆のトリロジー(3)



新たな悲劇を  
暴露してしまっ  
た  
頭が上海少年！  
はたして彼に  
明るい未来は！  
つづ

はいはい、夏の間「汗ばんだ手でおたよりを書く」と苦情の申し立てをしていたキミ、もうその言葉は通用しないぞ。ほら、手なんかサラサラでしょーが。今すぐペンを持ち、はがきの上を躍るように書き続けるのだあー。サラサラサラ、シールズー。

編集部では、読者のみなさまからのご意見をお待ちしております。ホントなんだから、もう。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
MSX山芋おろしうずら係

# 来月まで、サラバじゃ!!!



# MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

第2席入賞作品

MSX RAM32K以上  
大分県/梅野剛くん

## ザ・タックス

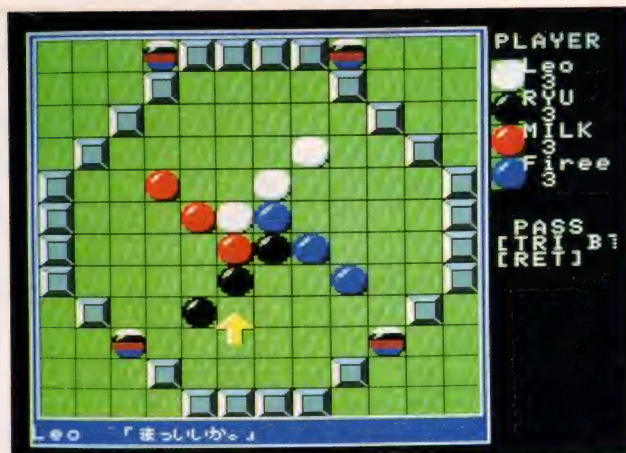
今月のソフコンの入選作は、『ザ・タックス』。ルールはきわめて単純明解、4人プレイ可能で、コンピュータとも対戦できる色鮮やかな陣取りゲームだ。

### 石の数を競うのだ

このザ・タックス、ルールはいたってカンタン。4人のプレイヤーが白黒赤青に別れて、自分の色の石を置いていきながらその合計を競い合うものだ。全員が石を置けなくてパスしたときに、ゲームは終了。もちろん、石の数が多い

方が勝ちというわけだ。

プレイ中は縦、横、斜めのどの方向でも、相手をはさむとパタパタと色が変わって、自分の石になるという具合。うまくすると、2方向ぐらいいっきに自分の石になって気分イイーッ！ 障害物や4色に塗り分けられたオールマイティーの石（みんな勝手に自分の石と



▲プレイ中の画面だ。先の先までよんでいかないと、なかなか勝ち抜けないぞ。



### 操作方法



▲自分の石を置く位置を指定するには、カーソルキーかジョイスティックで。

SPACE

▲スペースキーかトリガーAで実際に石を置く。取り消しできないから慎重にね。



▲リターンキーかトリガーBでパス。ただし、どこにも石が置けないときだけ。

見なしでOK)の存在などで、おもしろさが倍増しているぞ。

で、このゲームの構成なんだけど、全部で4つ。悪い王様をクビにするために勝ち抜いていくというストーリープレイ。友だちどうし最高4人での対戦プレイ。自分の好みに合わせて面を作るエディット。何ゲームか行なってその結果を争うペナントと、どれも楽しそうなものばかり。好きなモードで遊んでみよう。

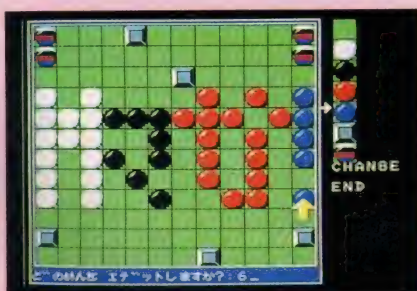
プレイする面の構成もよく考え

られていて、ずるずるとハマってしまう。ブロックの位置によって、ある場所がすごく有利になったり、逆に不利になったり。一筋縄ではいけないゲームなのだ。

### エディットモードだよ

エディットモードを選ぶと0～19面の範囲で自分だけのオリジナル面が作れるんだ。ここにブロックを置いて、あそこにもオールマイ

ティーの石を置くと……という調子で面をエディットしていくんだけど、なかなかどうしてこれが難しい。ゲームがどういう展開になるのか予想につけにくいから、バランスの取れた、トリッキーな面はなかなか作れないかも。やっぱり複雑でいてそれでヤリガイのある面ができたなら最高だね。キミもがんばって、オモシロイ面を作ってみてくれ。



▲自分の思い通りの面を作ることができるぞ。

### ペナントレースを勝ち抜くんだ

ペナントレースというと、なんとなく野球を連想してしまうんだけど、野球とは関係ない。これは4人で何ゲームかを行ない、1位から順にポ

イントを加算していくというもの。最後に一番得点の多い人が勝者になるんだ。これだと、運だけでは勝ち残れないというわけだね。



▲プレイヤーを登録して、ペナントレースの始まり。ガンバルんだっ！

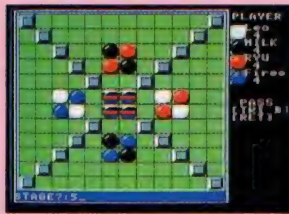


▲結果発表。やはりペナントレースは、ホントの実力を持った人が勝つ。

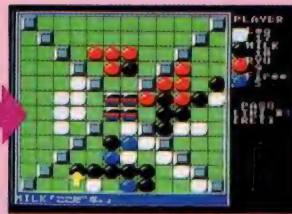


## 戦況分析しちゃお!

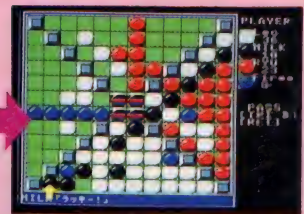
中盤までリードしていてもアレッ!  
という間に逆転される経験も何度か。同じテツを踏まないためにも、現在の戦況分析をしてみましょ。視野を広くして、できるだけ柔軟な頭脳をもってボードをながめると、見えてくるはずだ。



▲さあ、ゲーム開始だ。はりきっていきましょう。まったく互角なのだ。



▲中盤戦にさしかかった。白が先行してそれを黒が追いかける状況だ。



▲オッ! 赤が巻き返して健闘している。こうなると白と赤の勝負かな。

## イッキに逆転をねらえ

このテのゲームに必勝法らしきものがあるのは知っているよね。よくいわれるのは、スミを取るとか、外周にそって取るとかだ。ただザ・タックスでは、単純な正方形のボードじゃなくて、障害物のブロックによっていびつな形をしていたり、スミにオールマイティの石が置いてあったりと、なかなかセオリー通りにはいかない。逆にいうとそれらをうまく活用すれば、大逆転も可能というわけ。地形(?)を頭にいれて、どこを取ると有利かを考えながらプレイするとうまくいくと思うな。

それでも、大事なところを見逃しているとアッ! という間に逆

転されたりするぞ。そう、目まぐるしく展開が変わっていくので、それについていけないとか、読みが甘いかで取り返しのつかないような手を打ってしまう。要注意だね。相手のイヤがることをねらって、何手か先までよんで石を置いていくことが必要なんだ。

コンピュータ相手だと、ある程度思考ルーチンが見えてきて、なれるとだいぶ戦いやすくなる。でも、プレイモードやペナントモードで人間を相手に戦うと、予想しないところへ打ってきてあわてることがあるよ。ウエーン、次にそこへ打とうと思っていたのにー! といってもダメ。コンピュータ2人と人間2人で対戦してみると、結構おもしろいよー。

## TAKERUで好評発売中

このマルチプレイタクティクス『ザ・タックス』は、ブラザーのソフトウェア自販機TAKERUで販売しています。3.5インチのディスク(2DD)版で、価格は2,000円です。また先月号で紹介した『ラドラの伝説』にバグが発見されました。9月8日から15日の間にソフトを購入された方は、『—MAIN—.P』というファイルの内容を右のリストのように変更してください。9月16日以降の商品は修正済みです。

### ●ごめんなさい

『—MAIN—.P』の変更点です。  
リスト変更前

```
1030 ONSTOPGOSUB3250
:STOPON:DEFINTA-Z:DEF
FNGE-G:ONINTERVAL=5
4GOSUB3470
1040 DEFFNE(X)=PEEK(
X)+PEEK(X+1)*256
リスト変更後(1040行は削除)
1030 DEFINTA-Z:DEF
FNGE-G:ONINTERVAL=54G
SUB3470:DEFFNE(X)=PE
EK(X)+PEEK(X+1)*256
```

**ザ・タックス** マルチプレイタクティクス  
(MSX RAM32K以上) 2,000円

## みんな応募してね

『MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト』では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

**グランプリ**  
**賞金 30万円**  
**堀井賞・木屋賞 10万円**

●募集部門……①ゲームシナリオ部門

②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を

必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)
- ②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
- ③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

### あて先はこちら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株アスキー MSXマガジン編集部  
ソフトウェア・コンテスト係



# SHORT PROGRAM ISLAND

短ければいいってもんだ! 今月はプログラムが6本もそろったぞ

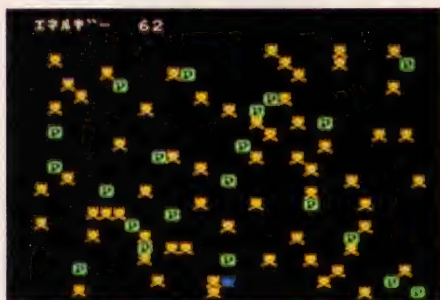


## ショートプログラムだ!

キーボードのタイピングは苦手だよ〜、なんてキミも一安心。とにかく短いプログラムばかりだから、気楽に打ち込んじゃおう。それでもタイプミスが続出するようなら、それはキミの修行不足。両手をキーボードのホームポジションに置いて、練習練習!



### パワーを取って宇宙探検 スペースアドベンチャー



◆エネルギーが0になるとゲームオーバー。上手にパワーを取り続け、キミはどこまで進めるか?

MSX-RAM16K以上  
by 大石純三

#### ●こうして遊んでね

宇宙に果てはあるの? な〜んと疑問に答えを出すべく、広大な宇宙を探検してみよう。次から次へと、うじゃうじゃ出てくる敵をかわしながら、上へ上へと突き進むのだ。

操作は簡単で、カーソルキーの左右で自分のキャラクターを移動させるだけ。エネルギーは100から始まり、1ステップごとに1ずつ減っていく。また、前方不注意で敵とぶつかると、一気に10減ってしまうから注意してね。注意一秒ケガ一生じゃないけど、貴重なエ

ネルギーを無駄にしないためにも、よく前後左右を確認しながらプレイしようね。

減ってきたエネルギーを復活させるには、Pマークのパワーを取る。これはひとつ取るごとに5ずつ増えていくぞ。ただ、敵とパワーが縦につながっているときは、キー操作に十分注意を払おう。せっかくパワーを取ってエネルギーが5増えても、敵とぶつかってしまえばマイナス10。差し引きマイナス5ということになってしまうからね。

で、結局のところ、宇宙の果ては……ないのかな?

#### ●改造するならココ

いくたの障害が待ち受ける宇宙探検を、少しでも楽なものにするために、エネルギーの設定を変更してみよう。まず初期値を決めているのが、10行のS=100というところ。これを200や300にすれば、は

じめのエネルギーが増えるわけだ。次に40行のS=S-10とS=S+5という部分で、それぞれ敵に当たった場合とパワーを取った場合の処理をしている。このあたりの値をいろいろと変えてみれば、ゲームの難易度も変化するから、自分なりに改造してみようね。

#### スペースアドベンチャーLIST

```
10 X=8:Y=22:SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR,1,1:S#=
":FORI=1TO8:READA:S#=S#+CHR$(A):NEXT:SFRI
TE$(0)=S#:S=100:FORI=64TO71:READA:VPOKEI,A
:NEXT:VPOKE&H2000,&H1:VPOKE&H2001,&H31:PL
AY"V15L64S3M3000"
20 S=S-1:LOCATE0,0:PRINT"エネルギー"-"S:LOCATE0
,2:PRINTCHR$(27)+"L":FORI=0TO2:R=INT(RND(1
)*29):LOCATER,2:PRINT"月":NEXT:R=INT(RND(1
)*29):LOCATER,2:PRINT"年"
30 GOSUB90:K=STICK(0):IFK=3THENX=X+1ELSEIF
K=7THENX=X-1
35 IFX=31THENX=X-1ELSEIFX=0THENX=X+1
40 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5,0:IF$<0THEN60ELS
EV=VPEEK(6144+X+Y*32):IFV=1THENS=S-10:PLAY
"O3GEC"ELSEIFV=8THENS=S+5:PLAY"O6CG":LOCAT
EX-2,Y:PRINT"
50 P=P+1:GOTO20
60 CLS
70 LOCATE7,7:PRINT"月 月 月 月 月 月 月 月":SPC(48):"G
AME OVER"SPC(49)"SCORE"P:PRINT:PRINTSPC(7
):"月 月 月 月 月 月 月 月"
80 GOSUB90:IFSTRIG(0)THENRUNELSE70
90 RESTORE110:FORI=8TO15:READA:VPOKEI,A:NE
XT:FORI=8TO15:READA:VPOKEI,A:NEXT:RETURN
100 DATA 219,60,126,126,60,90,129,0,126,13
1,217,217,195,207,135,126
110 DATA 219,60,126,106,60,153,102,0,90,60
,126,86,60,24,102,129
```





押しつぶされたら負け

## ウォールの悲劇

## ウォールの悲劇LIST

```

10 SCREEN 1,0,0:COLOR 10,1,1:CLS
20 WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z
30 DIM A$(14):GOSUB 280
40 X=15:Y=11:SC=0:GOSUB 250:GOSUB 220
50 A=RND(-TIME):PLAY"SI0M3000L3206CEGB"
60 FOR I=0 TO 3000:NEXT
70 S=STICK(0) OR STICK(1):V=6144+X+Y*32
80 IF S=3 AND VPEEK(V+1)=32 THEN X=X+1
90 IF S=7 AND VPEEK(V-1)=32 THEN X=X-1
100 GOSUB 220
110 LOCATE 0,22:PRINT"a";:FOR I=0 TO 5
120 PRINT A$(RND(1)*15):NEXT:PRINT"a";
130 V=6144+X+Y*32
140 IF VPEEK(V)=97 THEN Y=Y-1:GOSUB 220
150 IF Y<0 GOTO 180
160 SC=SC-(SC<30000):GOSUB 250
170 GOTO 70
180 LOCATE 11,10:PRINT"GAME OVER";
190 PLAY"BGE"
200 FOR I=0 TO 7000:NEXT:CLS
210 GOTO 40
220 PUT SPRITE 1,(X*8,Y*8),15,1
230 PUT SPRITE 2,(X*8,Y*8),5,2
240 RETURN
250 POKE &HF3B1,24:LOCATE 10,23
260 PRINT USING"SCORE #####";SC;
270 POKE &HF3B1,23:RETURN
280 FOR I=1 TO 2:A$=""
290 FOR J=0 TO 7:READ B$
300 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
310 NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
320 FOR I=0 TO 7:READ A$
330 VPOKE 97*8+I,VAL("&H"+A$)
340 NEXT
350 VPOKE BASE(6)+6,&HF1
360 VPOKE BASE(6)+7,&HF1
370 VPOKE BASE(6)+12,&H61
380 FOR I=0 TO 14:READ A$(I):NEXT
390 FOR I=&H180 TO &H2D7
400 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)*2
410 NEXT
420 RETURN
430 DATA 00,00,66,42,42,66,00,00
440 DATA 3C,7E,FF,DB,DB,FF,7E,3C
450 DATA E7,E7,E7,00,7E,7E,7E,00
460 DATA "a","a","a","a"
470 DATA "a","a","a","a"
480 DATA "aa","aa","aa","aa"
490 DATA "a","a","a","a"
500 DATA "","","",""

```

●非情にも下からせり上がってくる壁、壁、壁！  
穴にハマったら逃げ道はないぞ。頑張るんだ。

MSX-RAM16K以上  
by 米山和久

SCORE 200

## ●こうして遊んでね

## ●改造するならココ

宇宙探検を究めたら、心機一転地底(?)探検に出発しよう。今度はスペースアドベンチャーとは逆に、下から上へとスクロールするゲーム。次々とせり上がってくる壁を避けながら、どれだけ地底深く進んでいけるかを競おうというものだ。

穴にハマったままゲームオーバーになってしまうのは、なんとも悔しいので、ルールを変更するためのアドバイスを少し。

たとえば、壁の厚さが1キャラクタのものに限り、1回のゲーム中に3回まで壁を壊せるようにしてみてもどうだろう。これなら穴にハマるにしても場所さえ選べば(つまり穴の底にあたる壁が1キャラクタのところ)、ゲームを続けることが可能になるわけだ。

また全般に単調な進行なので、スコアに応じて壁の色を変えてみてはいかがかな？ SCという変数がスコアを表わしているから、ここに注目してプログラムを変更してみよう。1,000点ごとに壁の色が変われば、けっこうやる気も出てきそうだね。

キー操作はカーソルの左右だけ。壁にぶつからないように、キャラクタを移動させようね。壁を避けそこなうと、ドンドン上にスクロールしていくぞ。そして、そのまま抜け出せないでいると、画面の外に押し出されてゲームオーバーになってしまうというわけ。

このゲームをプレイする上で気をつけなくちゃいけないのは、絶対に穴にはハマらないということ。自分のキャラクターは左右にしか移動できないので、両側に壁に囲まれてしまうと身動きが取れなくなってしまう。あっあっあっ、とかいってる間に、あっさりと壁に押しつぶされてしまうよ。



●キャラクターが画面の上までいってしまえばゲームオーバーだ。

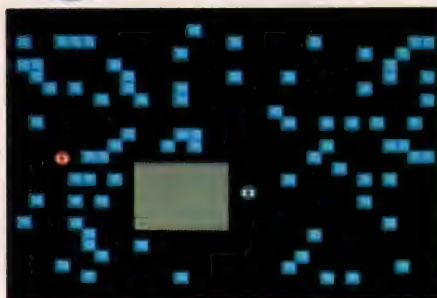






## 特殊工作員養成ソフト

# BOMBバトル



●爆弾をコソソリ仕掛けて敵を吹き飛ばすのだ。でも、自爆しないようにくれぐれも注意ね。

MSX-RAM16K以上  
by 米山和久

## ●こうして遊んでね

お互いに見えない爆弾を仕掛けて、敵を吹き飛ばしてしまおうという、ちょっぴり不穏な感じが漂うゲーム。画面左に表示される青いキャラクターがプレイヤー1で、カーソルキーで移動しながら、スペースキーで爆弾をセットする。赤はプレイヤー2で、操作はジョイスティック。爆弾のセットにはトリガーボタンが対応する。

一度に仕掛けられる爆弾は、最高3個まで。それぞれ一定時間が経過後に爆発するようになってい。ここで注意しなければならないのは、間違っても自分がセットした爆弾に吹き飛ばされないってこと。自爆しちゃったら恥ずかしいでしょ？ 一度の爆発が及ぼす範囲は意外と大きいから、あらか

じめそのエリアを把握しておこうね。また、壁をとおり抜けることはできないけど、爆破することは可能。行く手をふさぐ邪魔な壁はドンドン壊してしまえ。

## ●改造するならココ

まずは爆弾が爆発するまでの時間を変えてみよう。これを設定しているのは300行のH=30という部分だ。この値を大きくすれば爆発までの時間が延び、小さくすると短くなる。でもあまり短くすると、自分が爆弾をセットしてから逃げ出す時間がなくなっちゃうよ。

また、ゲームを少し易くするために、爆弾をセットしたときにBEEP音を鳴らしてみよう。それには290行と300行のはじめに、それぞれBEEPというコマンドを追加すればOKだ。



## BOMBバトルLIST

```

10 SCREEN 1,0,0:COLOR 11,1,1:CLS
20 WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z
30 GOSUB 540:H=30:DIM X(H),Y(H),F(H)
40 X=3:Y=11:M=28:N=11:W=0:R=2:F=0:FF=0
50 FOR I=0 TO H:F(I)=0:NEXT
60 GOSUB 500:GOSUB 310
70 PLAY"S10M50Q0L3206CECECEGB"
80 FOR I=0 TO 3000:NEXT
90 S=STICK(0):SS=STICK(1) OR STICK(2)
100 T=STRIG(0):TT=STRIG(1) OR STRIG(2)
110 V=6144+X+Y*32
120 X=X-(S=3)*(X<28)*(VPEEK(V+1)=32)
130 X=X+(S=7)*(X>3)*(VPEEK(V-1)=32)
140 Y=Y+(S=1)*(Y>3)*(VPEEK(V-32)=32)
150 Y=Y-(S=5)*(Y<19)*(VPEEK(V+32)=32)
160 V=6144+M+N*32
170 M=M-(SS=3)*(M<28)*(VPEEK(V+1)=32)
180 M=M+(SS=7)*(M>3)*(VPEEK(V-1)=32)
190 N=N+(SS=1)*(N>3)*(VPEEK(V-32)=32)
200 N=N-(SS=5)*(N<19)*(VPEEK(V+32)=32)
210 IF T AND F<3 THEN GOSUB 290
220 W=(W+1) MOD H
230 IF TT AND FF<3 THEN GOSUB 300
240 W=(W+1) MOD H:GOSUB 310
250 IF F(R) THEN GOSUB 350
260 R=(R+1) MOD H
270 IF F(R) THEN GOSUB 350
280 R=(R+1) MOD H:GOTO 90
290 X(W)=X:Y(W)=Y:F(W)=1:F=F+1:RETURN
300 X(W)=M:Y(W)=N:F(W)=2:FF=FF+1:RETURN
310 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0
320 PUT SPRITE 1,(X*8,Y*8),5,1
330 PUT SPRITE 2,(M*8,N*8),15,0
340 PUT SPRITE 3,(M*8,N*8),8,1:RETURN
350 FOR I=0 TO 6:LOCATE X(R)-3,Y(R)-3+I
360 PRINT"hhhhhhh";:NEXT
370 PLAY"C":A=0:B=0
380 IF VPEEK(6144+X+Y*32)=104 THEN A=1
390 IF VPEEK(6144+M+N*32)=104 THEN B=2
400 IF A+B=1 THEN P=2:GOTO 450
410 IF A+B=2 THEN P=1:GOTO 450
420 IF F(R)=1 THEN F=F-1 ELSE FF=FF-1
430 FOR I=0 TO 6:LOCATE X(R)-3,Y(R)-3+I
440 PRINT SPC(7);:NEXT:F(R)=0:RETURN
450 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 8,10
460 PRINT"WINNER PLAYER";P;:PLAY"BGB"
470 FOR I=0 TO 10000:NEXT
480 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209)
490 NEXT:RETURN 40
500 CLS:FOR I=0 TO 100
510 LOCATE RND(1)*32,RND(1)*23
520 PRINT"a";:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT" "
530 LOCATE M,N:PRINT" ";:RETURN
540 FOR I=0 TO 1:A$=""
550 FOR J=0 TO 7:READ B$
560 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
570 NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
580 FOR I=0 TO 1:READ A
590 FOR J=0 TO 7:READ A$
600 VPOKE A*8+J,VAL("&H"+A$)
610 NEXT:NEXT
620 VPOKE &H200C,&H75:VPOKE &H200D,&HE1
630 FOR I=&H180 TO &H2D7
640 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)*2
650 NEXT:RETURN
660 DATA 00,00,66,42,42,66,00,00
670 DATA 3C,7E,FF,DB,DB,FF,7E,3C
680 DATA 97,FE,FC,FC,FC,FC,FC,80,00
690 DATA 104,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA

```





## 孤独な2人の非情な戦い

## MSX真昼の決闘

パートナーであった2人は、ただ1人が生き延びるための非情な戦いはじめた。

というわけで、コンピュータゲームの世界ではレトロの感もあるガンマンの登場だ。左のキャラクターはカーソルキーで移動し、スペースキーで弾を発射。右はジョイスティックでプレイし、トリガーボタンでライフルを撃つ。画面の中にあるサボテンは、弾が当たると消えていくけど、これをうまくバリアがわりに活用すれば、勝利はキミの頭上に輝くかもしれないぞ。

……そして、ついに決着はついた。ただ1人生き残ったガンマンは相棒を埋め、十字架を立てて祈った。しかし、この異様な世界から彼が無事に脱出できたか、それはだれにもわからない。

## ●改造するならココ

たった1発弾が当たっただけで、あっさりと死んでしまうのもつまらないので、3発当たったら死ぬというようにプログラムを変更してみよう。

まず140行のGF=0という部分をG1=3:G2=3に変えてみる。次に440行のW=1:GF=1と520行のW=0:GF=1の部分を、それぞれG1=G1-1、G2=G2-1というように変更しよう。最後に460行のGF THEN 560を、G1=0 THEN W=1:GOTO 560に。そして540行のGF THEN 560をG2=0 THEN W=0:GOTO 560という具合に直せばOKだ。

変更する部分が多いから、打ち間違いのないように注意してタイプしようね。



●戦いは常に無情なもの。これが原因で友だちとケンカしないように、仲良くプレイしてね。

MSX・RAM16以上  
by MASA

## ●こうして遊んでね

そこは異様な世界だった。青い地面は水中ではなく、緑の植物はトゲのないサボテン。木もなく水もなく、動物はまったくいない。空を見上げれば星が輝いているが、

夜というわけではない。視界は十分きく。しかし、まったくの無音の世界だ……。

そんな世界に2人のガンマンが迷い込んできた。もう食糧も残り少ない。2人で生きていくのは無理だ。良きライバルであり、良き

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 KEY OFF:COLOR 15,4:GOSUB 630
120 VPOKE &H2016,&HF3:A=RND(-TIME)
130 B$=CHR$(31)+STRING$(4,CHR$(29))
140 X1=2:Y1=3:X2=27:Y2=17:X3=0:X4=0:GF=0
150 REM ***** DESERT!
160 CLS:FOR I=0 TO 9
170 X=INT(RND(1)*5)*5+3
180 Y=INT(RND(1)*3)*5+2
190 LOCATE X,Y:PRINT " 7 "+B$+"7 77"+B$+"
777 "+B$+" 7 "
200 NEXT:LOCATE 4,0:PRINT "THE GUNMANS BAT
TLE!"
210 PLAY "V15T255L804CREFDGRGA05C04BGA05C1"
,"V13T255L802CRECECECEAGFED1"
220 REM ***** MAIN
230 K=STICK(0)
240 VX=(K=3)*(X1<29)-(K=7)*(X1>2)
250 VY=(K=5)*(Y1<21)-(K=1)*(Y1>2)
260 V=VPEEK(&H1820+(X1+VX)+(Y1+VY)*32)
270 IF V<>32 THEN VX=0:VY=0
280 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
290 K=STICK(1)
300 VX=(K=3)*(X2<29)-(K=7)*(X2>2)
310 VY=(K=5)*(Y2<21)-(K=1)*(Y2>2)
320 V=VPEEK(&H1820+(X2+VX)+(Y2+VY)*32)
330 IF V<>32 THEN VX=0:VY=0
340 X2=X2+VX:Y2=Y2+VY
350 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8),10,0
360 PUT SPRITE 1,(X2*8,Y2*8),15,1
370 IF STRIG(0) AND X3=0 THEN X3=X1-1:Y3=Y
1:PLAY "L1603CED","L1602EDC"
380 IF STRIG(1) AND X4=0 THEN X4=X2-1:Y4=Y
2:PLAY "L1603CED","L1602EDC"
390 FOR I=0 TO 2
400 IF X3=0 THEN I=2:GOTO 460
410 V=VPEEK(&H1802+X3+Y3*32)
420 LOCATE X3,Y3:PRINT " _"
430 IF V<>32 OR X3>29 THEN LOCATE X3,Y3:PR
INT " ":X3=0:GOTO 400
440 IF X3=X2-1 AND (Y3=Y2 OR Y3=Y2+1) THEN
```

```
W=1:GF=1:X=X2:Y=Y2
450 X3=X3+1
460 NEXT:IF GF THEN 560
470 FOR I=0 TO 2
480 IF X4=0 THEN I=2:GOTO 540
490 V=VPEEK(&H1801+X4+Y4*32)
500 LOCATE X4,Y4:PRINT " _"
510 IF V<>32 OR X4<2 THEN LOCATE X4,Y4:PR
INT " ":X4=0:GOTO 480
520 IF X4=X1 AND (Y4=Y1 OR Y4=Y1+1) THEN W
=0:GF=1:X=X1:Y=Y1
530 X4=X4-1
540 NEXT:IF GF THEN 560
550 GOTO 220
560 REM ***** WINNER IS ???
570 PLAY "V15T255L804CGFGAFEDC1","V13T255L
803GFEDFEDC1"
580 PUT SPRITE W,(X*8,Y*8),8,2
590 LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER!"
600 LOCATE 10,13:PRINT "WINNER :";2-W
610 IF STRIG(0) THEN 610
620 IF STRIG(0) THEN 140 ELSE 620
630 REM ***** CHARACTER
640 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 680
650 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
660 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
670 NEXT:GOTO 640
680 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
690 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
700 FOR I=0 TO 15
710 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
720 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 680
730 DATA 7,1112CC2232C1212,END,
740 DATA 0,3E3E7F00323E003F7F7F7F007F7B797
D,0020C0000000000F7F60060000000000
750 DATA 1,00040300000000EF6F000600000000
1,7C7CFE004C7C00FCFEFEFE00FEDE9EBE
760 DATA 2,030202027E40407E020202020F3F7FF
F,C04040407E02027E40404040F0FCFEFF
770 DATA 5963,
```



## 秋の運動会シーズン到来

# タコイカつなひき



◆タコとイカの勝負はど  
っちが勝つのかな？ や  
っぱり足の数がものをい  
うのだろうか。ウーム。

MSX-RAM16K以上  
by MASA

●こうして遊んでね

秋といえば食欲の秋、読書の秋、紅葉の秋、向井亜紀、八代亜紀。んんん？ しかし、なんといってもスポーツの秋。運動会、体育祭のシーズンが来たのだ。

そんなわけで、海の中の運動会ではタコとイカがつなひきをはじめたぞ。足の数にはタコが8本、イカは10本と、イカがちょっぴり有利みただけど、勝負はゲタを履くまでわからない。気合を入れてプレイしてみよう。

タコチームはカーソルキーの左右を、イカチームはジョイスティック1のトリガーボタン1、2を交互に連打することで、つなを引っ張ることができる。ジョイスティックの連射機能を使って、ズルをするなんてことはできないぞ。

つなをズルズルズルと、自分の陣地深くまで引っ張り込んだら、勝ったチームの応援団がとび跳ねてゲームオーバー。リプレイにはスペースキーを押してね。

## ●改造するならココ

タコとイカのキャラクターを定義しているのは、590行と600行のデータ文。そして次の610行と620行には、ゲームには使われていないんだけど、タコと書かれた旗とイカと書かれた旗がすでに定義されている。これらはスプライト番号の2と3で呼び出すことができるから、プログラムに自信のある人なら、それぞれの応援団の上にも表示してみてもいいかな。

また、どちらかが勝ったときの  
処理は400行から450行で行なっ  
ているからね。



## タコイカつなひきLIST

```

100  DEFINT A-Z:SCREEN 1,3:WIDTH 32
110  KEYOFF:COLOR 15,4
120  GOSUB 480
130  REM ***** GROUND
140  CLS:LOCATE 7,17:PRINTSTRING$(18,"7")
150  FOR I=0 TO 1
160  PUT SPRITE 4+I,(I*40+ 50,60), 8,0
170  PUT SPRITE 6+I,(I*40+160,60),15,1
180  NEXT
190  LOCATE 9,2:PRINT "う な ひ き ぐ - 6"
200  TH=0:IH=0:X=15:TX=76:IX=136
210  PLAY "V15T200L805CGFEGAD6C05BABA2","V1
3T200L803CEDFAGFEFEC2
220  REM ***** START!
230  LOCATE X- 1,17:PRINT "717"
240  LOCATE X-10,17:PRINT " 7"
250  LOCATE X+10,17:PRINT " 7 "
260  PUT SPRITE 0,(TX,120), 8,0
270  PUT SPRITE 1,(IX,120),15,1
280  IF ABS(15-X)>4 THEN 360
290  K=STICK(0):S=STICK(1)
300  M=0:IF K=7 AND TH=0 THEN M=-2:TH=1
310  IF K=3 AND TH THEN M=M-2:TH=0
320  IF S=7 AND IH=0 THEN M=M+2:IH=1
330  IF S=3 AND IH THEN M=M+2:IH=0
340  TX=TX+M:IX=IX+M
350  X=TX#8+6:GOTO 220
360  REM ***** GAME SET
370  PLAY "ER16ER16EG06C05A1"
380  IF X<15 THEN W=4:WC=0:N=50:S=8 ELSE W=
6:WC=1:N=160:S=15
390  FOR C=0 TO 4
400  FOR I=0 TO 6:FOR L=0 TO 1
410  PUT SPRITE W+L,(L*40+N,60-I*I),S,WC
420  NEXT L,I
430  FOR I=6 TO 0 STEP -1:FOR L=0 TO 1
440  PUT SPRITE W+L,(L*40+N,60-I*I),S,WC
450  NEXT L,I,C
460  IF STRIG(0) THEN 460
470  IF STRIG(0) THEN 130 ELSE 470
480  REM ***** CHARACTER
490  READ C$,D$:IF C$="END" THEN 530
500  FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
510  VPoke A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
520  NEXT:GOTO 490
530  READ C:IF C=5963 THEN RETURN
540  S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
550  FOR I=0 TO 15
560  S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
570  NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 530
580  DATA 7,000000000000BB55EE,1,6699895224BB
55EE,END,
590  DATA 0,071F3F3F7F7F7F7F3F1F0F1F3636644
C,E0F88C6464A7FFFFFFCF8F8FCD6D69399
600  DATA 1,0000001030001030709193F3F15A5A94
A,2070F0F0F8E0E0E0F03038F8FC51525A44
610  DATA 2,010EF0C5CED8C8C8C8C0C1CEF0C0C
0,8061130D01B10D018121358D61120C00
620  DATA 3,F0CEC1C0C1CED2C2C2C2C2C0F0CEC1C
0,0619E101911D752525254501071BE000
630  DATA 5963.

```





有名ピアニストを目指せ

## 音感テストゲーム

## 音感テスト

(C) 1988/07/25 by H. Adachi

\*\*\* OCTAVE (0~8) ? 4

-? ■

■ビーンとかポーンなんて音を聞きながら、絶対音感を養ってみよう。10問中何問正解できるかな。

MSX・RAM16以上  
by 安立浩

## ◎こうして遊んでね

子供のころからピアノなどを習っていた人は、絶対音感というものに身についているんだそう。でも、音楽などとはまったく無関係に育ってきた人には、これほど難しい問題はないだろうな。今月最後のプログラムは音感テスト。コンピュータが発する音を聞いて、それを当てるというものだ。ダメでもともと。頑張ってみようか。

プログラムを実行するとタイトルが表示され、オクターブを聞いてくる。はじめは無難に3か4を指定しよう。ちなみに1は低く8は高いオクターブになっている。また0を入力すると、1から8オクターブの範囲で任意に音を発するから、よほど音感に自信のある人向きかな。

答えはA~Gの記号と#記号の

組み合わせで入力する(フラットは使えないから注意して)。リターンだけ押すと同じ音をもう一度聞けるからね。最後にキミのレベルが表示され、テストは終わる。

## ◎改造するならココ

1回に出題される問題の数を変えるには、300行のNN=10の値を変えてみよう。でも50とかにしちゃうと、ゲームをしているうちに飽きてきちゃうから気をつけてね。また、340行をなくすと、半音高い音(つまり#のついた音)が出題されなくなるから、正答率が少しはアップするかな。

それから、これは改造ということではないんだけど、裏技をひとつ。タイトルが表示されオクターブの入力待ちの状態になったときに、カーソルをいろいろな位置に動かしてみよう。タイトルが変化するぞ。

## 音感テストゲームLIST

```

100 '---INITIALIZE
110 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
120 SCREEN 0,,1:WIDTH 36:KEYOFF
130 PLAY "M2000S1T255L1604"
140 '---TITLE
150 FOR I=1 TO 5:READ A
160 FOR J=3 TO 14:LOCATE A,J,1
170 READ A$:A$=RIGHT$(STRING$(7,"0")+BIN$(VAL("&H"+A$)),8)
180 PLAY CHR$(ASC("C")+RND(1)*5)
190 FOR B=1 TO 8+4*(I=5)
200 PRINT CHR$(28-(MID$(A$,B,1)="1")*227);
210 NEXT B,J,I
220 LOCATE 4,18,0
230 PRINT"(C) 1988/07/25 by H.Adachi"
240 LOCATE 0,23
250 '---OCTAVE SELECT
260 INPUT"*** OCTAVE (0~8) ";OC
270 IF OC<0 OR OC>8 THEN 260
280 PRINT:PRINT
290 '---ONKAN TEST
300 NN=10:HP=0:PLAY "M10000S1T60L4"
310 FOR I=1 TO NN
320 IF OC THEN A=OC ELSE A=RND(1)*8+1
330 A$=CHR$(RND(1)*7+ASC("A"))
340 IF RND(1)>.5 THEN A$=A$+"#"
350 IF A$="E#" THEN A$="F"
360 IF A$="B#" THEN A$="C"
370 PLAY "O"+STR$(A)+A$
380 LOCATE 0,22:PRINT SPC(L+3);CHR$(13);
390 LINEINPUT"-? ";B$
400 L=LEN(B$):B1$=LEFT$(B$,1)
410 IF L<1 OR L>2 OR B1$<"A" OR B1$>"G" OR (L=2 AND RIGHT$(B$,1)>"#") THEN 370
420 LOCATE 6,22
430 IF A$=B$ THEN PRINT": <<< YES >>>":HP=HP+1 ELSE PRINT": <<< NO >>> ":A$
440 PRINT:NEXT
450 PRINT USING" ATARI=###/### ---->###%";HP;NN;HP/NN*100
460 PRINT:PRINT" 「 ";
470 ON HP/NN*5+1 GOSUB 510,530,550,570,590,610
480 PRINT".」":PRINT
490 GOTO 250
500 '---MESSAGE
510 PRINT"ミ・ミ・フ・ソ ツマツメルヨ。キット";
520 RETURN
530 PRINT"マタ マタ タメタニヤー";
540 RETURN
550 PRINT"マー マー タ。モウソコシ カンハレヨ";
560 RETURN
570 PRINT"ナカ イイセン イッテルソ";
580 RETURN
590 PRINT"オシイ オシイナー。フト モウチョット タメタニ";
600 RETURN
610 PRINT"キミハ キョウカラ フロテ ャッテイクル。カモヨ";
620 RETURN
630 '---TITLE DATA
640 DATA 0,10,10,7C,28,28,FE,00,7C,44,7C,44,7C
650 DATA 8,05,7F,42,BB,83,BB,A9,B9,00,AA,A0,9F
660 DATA 18,00,00,70,00,00,F8,20,20,40,40,80,00
670 DATA 24,00,00,F8,08,10,30,20,50,50,88,88,00
680 DATA 31,00,00,80,80,80,80,C0,A0,90,80,80,00

```

## ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができたなら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛てに送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいた

します。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿はお断わりいたします。  
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
ショート・プログラム係





次号では、ちょっとばかり、趣を変えて、MSXというもの、そして、MSX2+について、いろいろと真剣に、考えてみたいと思っている。だから特集がそれ、ということだな。そしてほかにもいっぱい企画はあるが、今はないしょ。

## STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人・編集長	小島 文隆
副編集長	塩崎 剛三 河野真太郎 加川 良
編集スタッフ	宮野 洋美 藪 暁彦 金井 哲夫
	金矢八十男 田中富美子 新井 創士
	船田 巧 唐木 緑 樹村 頼子
	水野 慶治 浜村 弘一 伊東 みか
	下山 牧子 金田一 健 高橋久美子
	渡辺 妙子 宮川 隆 五十嵐久和
	宮地 千里 大塚由利子 川村 篤
	入澤 貴志 有沢 清子 伊藤 雅敏
	鈴木 弘明 都田 喜寛 山田美恵子
	二木 康夫 斎藤 伸 鈴木 賢一
	森本 真理 渡辺 江里 本田 文貴
	江守 依子 中村 優子 清水早百合
	小倉 倫子 松本 隆一 高橋 敦子
	田川 実 菅沢美佐子
制作スタッフ	本間 智嗣 荒井 清和 山田 康幸
	田宮 朋子 佐藤 英人 浜崎千英子
	荊部 仁 小山 俊介 小林 昌子
編集協力	河野 輝幸 前田実穂子
	上野 利幸 山口 裕生 青柳 昌行
	田中 芳洋 土方 幸和 林 大紋
	可徳 剛 高橋 義信 藤木 清輝
	渋谷 洋一 柴田 英春 川村 和弘
	伊藤 裕 藤高 信博 斎藤 裕史
	折原 光治 三井 徳久 神谷 正樹
	大森 穂高 三須 隆弘 山田 裕司
	鳥田 雄人 下田 春彦 小栗 恭也
	林 英明
制作協力	三輪 悦子 a d m i x スタジオB4
	CYGNUS 渡辺 葉子 秋本由喜子
	内山 泰秀
アメリカ在住	トム・ランドルフ
フォトグラフ	水科 人士 八木澤彦彦
イラスト	佐久間良一 桜 玉 吉 桜沢エリカ
	宮嶋美奈子 もろが 卓 及川 達郎
	大賀 葉子 岩村 美樹 なかのたかし
	水口 幸広 望月 明

## 情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために、<sup>TM</sup>MSXマガジン情報電話<sup>TM</sup>を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京

**☎03-486-1824**

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

**MSXマガジン**  
12月号は **11/8** 発売! **予価 420円**



# 楽しみが広がるデータベース

G CARD

HALNOTEが、またまた面白くなりました。  
新しいアプリケーションソフト「G CARD」の登場です。  
これで、オプションソフトも3種類。  
MSXの楽しさを、勢いよく広げ続けるHALNOTE。  
これからも、目が離せそうにありません。

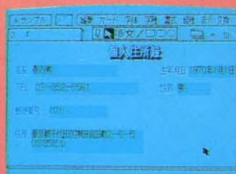
## (アプリケーションソフト)

いろいろな情報を整理整頓。  
自分だけのデータベースが作れます。

データベースソフトウェア

### G CARD (ジーカード)

G CARDは、カード形式で様々なデータを整理・記録したり、検索できるデータベースソフトです。住所録や名刺管理はもちろん、ビデオやカセットコレクションの整理、文献管理など、使い途はあなたのご要望に合わせていろいろ。カードのレイアウトや項目は自由に設定でき、すべての操作をアイコンによるメニュー選択で行なえます。ファイリングされたデータは、絞り込んだり、50音順・昇・降順でのソーティングが可能で、検索はカードモードと一覧表モードのいずれからでもできるため、効率的なデータベース加工が容易です。また、タック印刷モードで、宛名ラベルの作成も簡単にできます。誰にでもすぐ使える実務レベルの情報管理。HALNOTEのニューアプリケーションとして新登場です。



近日発売

画面の指示に従う会話形式で、  
文書を自動的に作成できる代筆機能。

代筆プロセッサ

### 「直子の代筆」

ワープロに不慣れでも、文書作成が不得意でも簡単に文書を作成できます。ビジネス用/個人用の様々な文例(愛の告白文や詫び状、披露宴の挨拶文など)をあらかじめプログラム。画面の指示に従って、時候の挨拶を選んだり、相手の名前や会社名、日時などのキーワードを入力するだけで、あとは自動的に、キーワードを盛り込みながら文書を作成します。



ネットワークへの参加が楽しめる。  
図形を使った通信も楽しめる。

図形通信プロセッサ

### Gterm (ジーターム)

MSX2とネットワークのホストコンピュータとの通信が可能です。●電子掲示板(BBS)での情報交換●電子メール●リアルタイムでのおしゃべりや電子会議●データベースの利用●ネットワーク上での図形データの送受信通信中の入力には、かな漢字変換が利用でき、リアルタイムでかな漢字混じりの文書を送信できます。受信したデータのダウンロードも可能です。



\* 図形が送信できるのは、MSXネットだけです。

## (HALNOTEの基本機能)

### ●デスクトップバイнда

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロール。



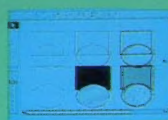
### ●日本語ワードプロセッサ

連文節変換、JIS第二水準標準装備。ワードプロセッサの機能に作画機能もプラス。



### ●図形プロセッサ

方眼付き画面で簡単な図形や地図を描く。編集も自在な強力なドローイング機能。



### ●デスクアクセサリ

カレンダー(スケジューラー)、時計、メモ用紙、電話帳などが、アプリケーションソフト動作中でも利用できます。



## MSX2 統合化ソフト

# HALNOTE

HALNOTE(ハイノート) ROMカートリッジ + 日本語ワードプロセッサ + 図形プロセッサ 3.5インチ 2DDフロッピーディスク

HNS-100 3点セット29,800円

### ●オプション(データベース作成ソフト)

#### G CARD (ジーカード)

HNS-103 12,800円

### ●オプション(簡単操作の文章作成ソフト)

#### 代筆プロセッサ「直子の代筆」

HNS-102 8,800円

### ●オプション(パソコン通信用ソフト)

#### 図形通信プロセッサGterm(ジーターム)

HNS-101 10,000円

### HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして「COBAUSE(ニュートラックボール コボウス)」が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。  
HTB-60 14,800円



### ★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。未登録の方は、至急、ユーザー登録してください。お願いいたします。



お、すすんだね。

「スーパーキー」  
パナソニックと「カス」から生まれた、  
ミニキーボード。  
パソコンワープロが得意。動物園や  
宇宙船もわかるロボットなのです。

パナソニックなら、  
文字でも、がぜん  
遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能が  
ぐんと充実。ラップトップワープロ<sup>(パナワード  
U1シリーズ)</sup>  
との互換性もある、マウスも使える。  
(別売コンバータソフト使用)  
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える。  
豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。  
画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい。  
初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵  
のプリンタFS-PK1 (別売・標準価格42,800円・近日発売予定)

マウス FS-JM1  
(別売・標準価格7,800円)

MSX2+ だから自然画に近い  
画像で、漢字BASICも搭載。  
WXには、さらにFM音源も。  
なんと19,286色が同時表示可能。16ビット機  
もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭  
載して、プログラムもいっそう便利になりました。  
さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採  
用。いろんな音づくりも楽しめます。

内蔵ソフトも、たのしくて便利。  
アドレスやメモカードのデータベースソ  
フト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて  
便利な内蔵ソフトも搭載しています。

**A1WX**  
パナソニック MSX2+ パソコン  
FS-A1WX 標準価格69,800円

MSX2+ パソコンは、MSX2+ のソフトも使えます。  
▶マウスを標準に256色のコンピュータグラフィックスのコン  
テンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが購入でき  
ます。付属の「お買い合わせ」や「カラーコピー」希望の追加、使用  
料金・年齢・職業をお知らせの上、〒511 大阪府大阪市東区  
門田1000番地 松下電器産業(株)情報機器部 FAX係  
MSX+ はアスキーの商標です。  
(フロッピー搭載のMSX2+ 標準機、  
FS-A1FX 57,800円も同時発売です。)

パソコンを  
新しくするのは、  
パナソニックです。

**Panasonic**

**MSX2+ は、ゲームの迫力もちがう。**

MSX2+ 専用ゲームソフト新登場!! (11月発売予定)

★T&Eソフトから——「クエ・ココ・ナメ」'くもんくんスクロール'「レッドク2」(¥6,800・2DD×2枚組)  
★コナミから——「マルチプレー」対応「F1 スピリッツ 3Dスペシャル」(¥6,800・2DD×2枚組)

心を満たす先端技術—Human Electronics 松下電器産業株式会社